GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

任天堂公式ガイドブック

WC
ワンダーライフスペシャル

# リズム天国(てんごく)™

Nintendo
小学館

[ 任天堂公式ガイドブック ]

# リズム天国(てんごく)™

© 2006 Nintendo/J.P.ROOM

小学館

Licensed by NINTENDO
GAME BOY・GAME BOY ADVANCE・GBA・ADVANCE・アドバンスは任天堂の登録商標です。

ISBN4-09-106322-5
C9476 ¥1200E
9784091063229
定価：本体1,200円＋税
雑誌 69906-22
1929476012005

Nintendo

任天堂公式ガイドブック

リズム天国

WL ワンダーライフスペシャル

小学館

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

任天堂公式ガイドブック

WL ワンダーライフスペシャル

# リズム天国(てんごく)™

Nintendo

小学館

## 小学館の任天堂公式ガイドブック

### ニンテンドーDS

# スターフォックス コマンド

基本テクニックや詳細機体データをはじめ、全惑星全ステージの戦略マップ&バトルを完全攻略。ボスを含むすべてのエネミーデータも収録した、このゲーム唯一の攻略本。

A5判　224ページ
ISBN4-09-106320-9

### ニンテンドーDS

# マリオバスケ3on3

基礎知識&テクニック解説のほか、隠しも含めた全キャラクター別の戦略を紹介。コート別攻略法やレインボーカップ勝利の秘策も収録した、このゲーム唯一の攻略本。

A5判　96ページ
ISBN4-09-106319-5

### ニンテンドーDS

# プロジェクトハッカー 覚醒

プログラム0〜4の攻略情報のほか、ゲーム中の全Webメニューの内容を網羅。クリア後に自由に遊べるミニゲームの攻略法まで収録した、このゲーム唯一の攻略本。

A5判　128ページ
ISBN4-09-106317-9

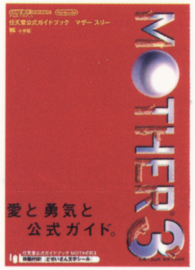

**大好評発売中!!** 小学館

※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。ご購入のお問い合わせは☎03-5281-3555(小学館販売)まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。任天堂公式ガイドブック新刊の内容はインターネットで見ることができます。http://www.21010.net/


## 小学館の任天堂公式ガイドブック

### ゲームボーイアドバンス

# MOTHER3




バトルの方法など冒険のてびきのほか、プロローグから8章までをマップつきで完全解説。グッズ&モンスターリストも収録。特製「どせいさん文字シール」つき公式本。

A5判　240ページ
ISBN4-09-106302-0

### ゲームボーイアドバンス

サッカーチーム育成シミュレーション

# カルチョビット

チーム編成、戦術設定、選手育成、試合の進め方などの基礎知識のほか、全対戦チームのデータを完全収録。この本で、最強オリジナルチーム育成にチャレンジしよう!

A5判　144ページ
ISBN4-09-106306-X

### ニンテンドーDS

# マジカルバケーション

5つの星がならぶとき

星の運行システムなどの解説をはじめ、5つの星すべてについて詳細マップつきで進み方を解説。アイテム&モンスター全リストも収録した、このゲーム唯一の完全攻略本。

A5判　224ページ
ISBN4-09-106316-0


**大好評発売中!!** 小学館

※店頭品切れの際は本屋さんで注文してお取り寄せください。ご購入のお問い合わせは☎03-5281-3555(小学館販売)まで。
※インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになれます。任天堂公式ガイドブック新刊の内容はインターネットで見ることができます。http://www.21010.net/

【 任天堂公式ガイドブック 】

# リズム天国™

© 2006 Nintendo/J.P.ROOM

小学館

Licensed by NINTENDO
GAME BOY・GAME BOY ADVANCE・GBA・ADVANCE・アドバンスは任天堂の登録商標です。

Nintendo

任天堂公式ガイドブック

リズム天国

WC ワンダーライフスペシャル

小学館

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

任天堂公式ガイドブック

WC ワンダーライフスペシャル

# リズム天国™

Nintendo 小学館

【 任天堂公式ガイドブック 】

# リズム天国™

小学館

# CONTENTS

CHAPTER 1 基礎知識


リズム天国へようこそ！ 4
めざせハイレベル！
ノリ感マスターへの道 5
パーフェクトキャンペーンに
挑戦！ 7
ゲームモード 8


CHAPTER 2 リズムゲームガイド


ページの見方 12
カラテ家 14
リズム脱毛 16
マーチャ 18
エアーバッター 20
パチパチ三人衆 22
リミックス1 24
しろいおばけ 26
ゐあひ斬り 28
こっそりラット 30
バイキンはかせ 32
ザ☆ぼんおどり 34
リミックス2 36
まほうつかい 38
ショータイム 40
ウサギとび 42
トランとポリン 44
スペースダンス 46
リミックス3 48
クイズ 50
ナイトウォーク 52
リズムお習字 54
ポリリズム 56
ラップメン 58
リミックス4 60
ホッピングロード 62
忍者 64
トスボーイズ 66
花火 68
タップダンズ 70
リミックス5 72
バリバリ三人衆 74
ボンダンス 76
コスモダンス 78
ラップウィメン 80
スーパータップ 82
リミックス6 84
カラテ家2 86
リズム脱毛2 88
忍者の子孫 90
ナイトウォーク2 92
マーチャ2 94
リミックス7 96
ホッピングロード2 98
トスボーイズ2 100
ポリリズム2 102
エアーバッター2 104
しろいおばけ2 106
リミックス8 108

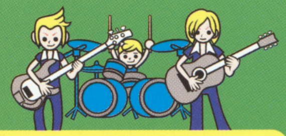

CHAPTER 3 おまけコーナーガイド


本編の息ぬきに
おまけコーナー 112
音を出して遊ぼう
リズムおもちゃ 112
限界に挑戦！
エンドレスゲームズ 114
ハイテクニックを身につけよう
ドラムレッスン 116
鍛えたノリ感を披露！
ライブ 124
リズム天国 スタッフ 125
困ったときは訪ねよう
喫茶カウンセル 125
マスターとの会話一覧 126

Column コラム 110
リズム ウラ 資料室

CHAPTER 1

# 基礎知識



Welcome to "Rhythm Tengoku"

# リズム天国へようこそ!

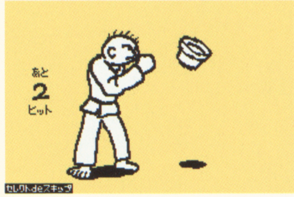
「音ゲー」の中でもシンプルなこのゲーム。その概要を紹介しておこう。

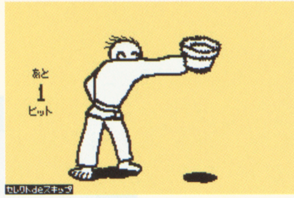
## ルールは簡単！　リズムにノッてボタンを押すだけ！

このゲームは、音楽に合わせて単純な操作で遊べるリズムゲームで、ややこしい決まりごとや複雑な操作はない。ゲームBGMの「リズム」や「ノリ」を感じ取る「ノリ感」を武器に、バラエティーに富んだそれぞれのゲームに挑戦しよう。

### タイミングは超シビア！

誰でもゲームを終わらせることができるが、画面を見てボタンを押しているだけでは、よい結果はついてこない。



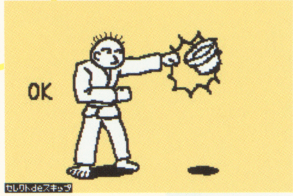




⊖最初にプレイすることになるステージ1の「カラテ家」では、ひとつのゲームを無音の状態で体験することができる。

⊖カラテ家に向かって飛んでくるものを打つ単純なゲームだが、目で追ってパンチを当てようとしてもなかなか当たらない。

### リズムにノッてノッて！

視覚にばかり頼るとリズムゲームはうまくプレイできないが、BGMのリズムにノると、嘘みたいに調子が上がる。

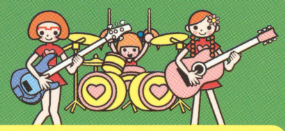



⊖ステージ1「カラテ家」の説明パートでは、無音状態のあとにBGMつきでプレイできるので、その違いを理解できる。

⊖リズミカルなサウンドにノッてボタンをタイミングよく押せば、誰でもノリノリにプレイできる。ノリ感UPをめざそう。







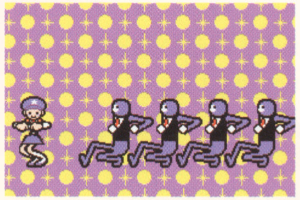
Road to "Norikan Master"

# めざせハイレベル! ノリ感マスターへの道

各ゲームをクリアすると3段階で評価される。最高評価を狙ってみよう。

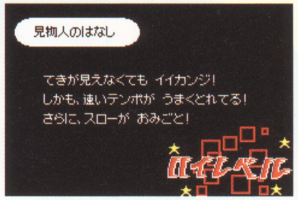
## ステージBGMの拍を意識しよう

リズムゲームのBGMには、等間隔で打たれる基本的なリズムがある。そのひとつひとつの単位を拍と呼び、拍の長短によってテンポが決まる。ボタンを入力する際にこれを意識するかしないかで、その精度は大きく違ってくるだろう。



❶どのリズムゲームにもテンポを計る要素があるので、参考にしよう。

❶キャラクターの表情などで、ボタン入力のタイミングの成否がわかる。



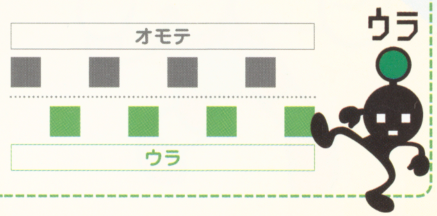

❶BGMの拍を意識できると、クリア後の結果に差が出てくる。

### オモテとウラの拍

●P.12

4拍子で1 2 3 4とリズムを刻む場合、各拍のちょうど中間をウラ拍と呼ぶ。ステージによっては、このウラ拍を意識してボタン入力することもある。P.12でリズムの基本について解説しているので、読み進む前にぜひ参照してほしい。

【　オモテ拍・ウラ拍のイメージ図　】




### リズムの変化に注意

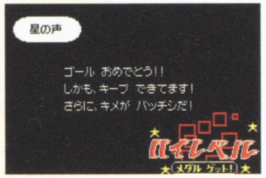
BGMの拍を数えているとき、リズムに変化が現れると、意識して数えるのが急に難しくなる。臨機応変に対応したい。

⊖たとえば、ステージ2「ザ☆ぼんおどり」では、後半の「これぞメイドインジャパン」という歌詞の部分で、変化している。

⊖リバイバルのリミックス6では4拍子から3拍子に変化するパートがある。4拍子のノリにつられないように注意したい。

## ハイレベルでクリアすると？

リズムゲームで好成績を収め「ハイレベル」の評価を受けると、ごほうびとしてメダルがもらえる。「平凡」や「やりなおし」ではもらえないので、かんばって「ハイレベル」評価をめざそう。



⇧「ハイレベル」とともに「メダルゲット!」が表示される。

⇧メダル獲得後は、ステージアイコンにメダルが表示される。

## メダルをゲットして「おまけ」を手に入れよう

「ハイレベル」評価で獲得できるメダルは、各ゲーム1枚ずつで48枚。これらは、ステージ1の「リミックス1」クリア時に出現する「おまけコーナー」で使用できる。使用するといっても、減るわけではないので安心しよう。

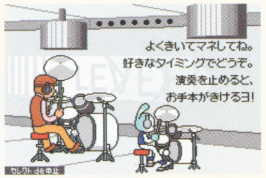
### リズムおもちゃ ●P.112

音が鳴るおもちゃを、コントローラでいじって遊ぶ。メダル1枚から遊ぶことができ、全部で4種類のものがある。

⇦コントローラの各ボタンを入力すると、バラエティーに富む反応が返ってくる。本編攻略の息ぬきとして、ぴったりのおまけだ。

### ドラムレッスン ●P.116

ドラムのテクニックを学ぶことができる。ベーシックからハイテク2まで、レッスンは19段階用意されている。

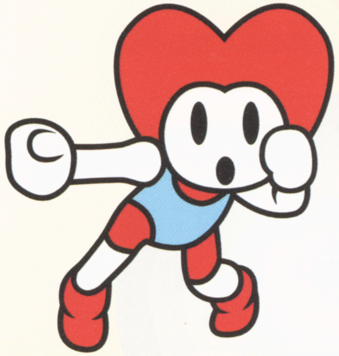


⇦ドラムサムライ先生のお手本を聞いて覚え、まねをして叩こう。レッスンを終えると、Sランクを最高に4段階で評価される。

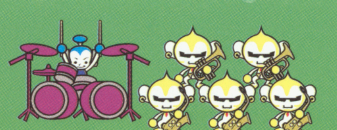
### エンドレスゲームズ ●P.114

終わりのないリズムゲームが全4種類。各ゲームにはハイスコアが表示されるので、自分の限界に挑戦してみよう。

⇦本編にはないスコア表示が、プレイヤーのチャレンジ精神を刺激する。徐々に速まるBGMのテンポに、どこまでついていけるか。







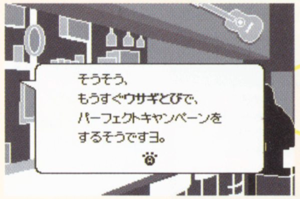
Challenge Perfect Campaign

# パーフェクトキャンペーンに挑戦!

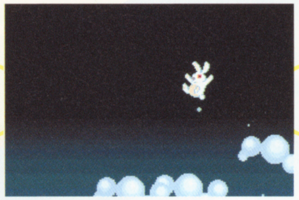
リズムゲーム中に催される、パーフェクトキャンペーンについて紹介する。

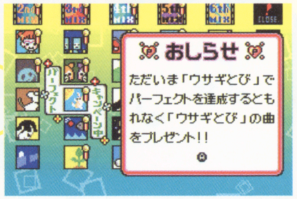
## キャンペーンまでの流れ

リズムゲームのプレイ中に、突然パーフェクトキャンペーンのお知らせが流れることがある。実は、これは「喫茶カウンセル」で事前に知ることができる。どのステージでキャンペーンが実施されるかがわかれば、練習して本番に備えられるので、喫茶店に通って情報を得る習慣を身につけるようにしよう。



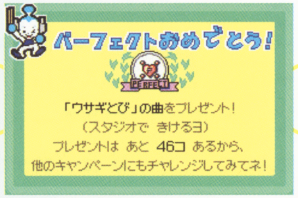
⇧喫茶店のマスターが、キャンペーンの実施場所を教えてくれる。


⇧パーフェクトを狙うなら、キャンペーン実施前に練習をしておこう。



⇧ステージを何度かプレイしていると、キャンペーンの告知が発生。

⇧キャンペーンのチャンスは3回あるので、おちついてプレイしよう。

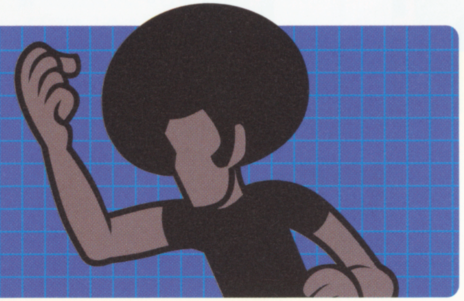


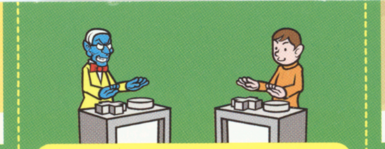
⇧パーフェクトを達成すると、その記念としてプレゼントがもらえる。

⇧喫茶カウンセルでマスターの賞賛を受ける。苦労が報われる瞬間だ。

### ワンポイントチェック

パーフェクトキャンペーンが実施される頻度は、「ハイレベル」評価で獲得できるメダルの枚数に比例する。48枚すべてを獲得すると、絶えずキャンペーンが実施されるので、プレゼントの収集が楽になるのだ。





Game Mode

# ゲームモード

このゲームのメニューは全部で5種類。そのすべてを紹介しよう。

## リズムゲーム

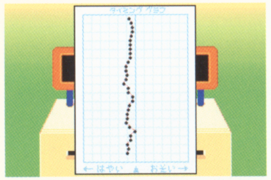
メインとなるメニューで、BGMに合わせて遊ぶシンプルなアクションゲームが、48種類収録されている。ドラムレッスン、エンドレスゲームなどのおまけも充実しており、何回でも楽しめる。

⊖バラエティーに富んだリズムゲームが48種類収録されている。パーフェクトキャンペーンのコンプリートをめざそう。

⊖ステージ１をクリアすると遊べるおまけコーナー。リズムゲームの合間にプレイできるお手軽なゲームがそろっている。

## リズム感チェック

ゲーム開始直後にプレイヤーのリズム感をチェックした機械が、ここにある。プレイの合間に確認してみるとよい。

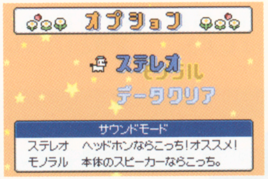


⊖最初はだめでも、プレイを続けるうちに、少しずつリズム感が養われるかもしれない。才能がないとあきらめないように。

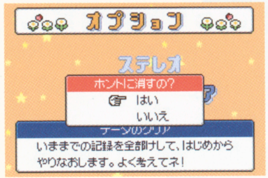
⊖リズム感チェックは、90点以上、75点以上、55点以上、30点以上、30点未満の5段階評価。90点以上の評価をめざそう。

## オプション

ステレオ・モノラルを選択する「サウンドモード」と、それまでの記録を削除する「データクリア」とがある。




⊖リズムゲームなのでサウンドの設定は重要。プレイする環境に合わせて設定しよう。ステレオとモノラルから選べる。



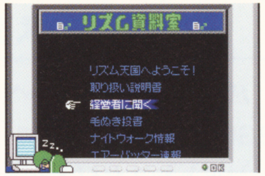

⊖最初からプレイし直したい場合、オプションの「データクリア」を選択し、それまでの記録を全部消してしまうとよい。



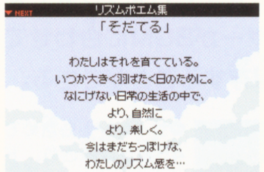


## リズム資料室

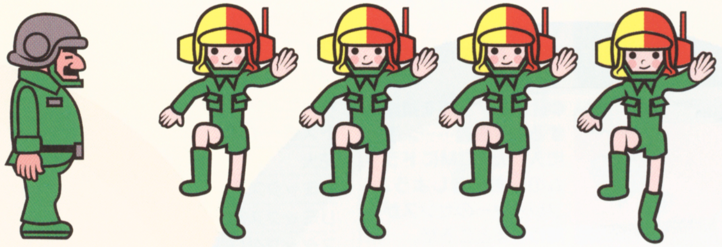
パーフェクトキャンペーンでプレゼントされる資料類は、すべてここで閲覧することができる。裏設定的な資料もあって、読みごたえ十分。それぞれの入手先については、下記を参考にしてほしい。



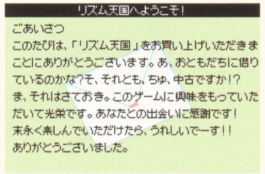

⊖プレイ開始直後のリズム資料室では閲覧できる資料の数も少ないが、パーフェクトキャンペーンを達成すると徐々に増えていく。



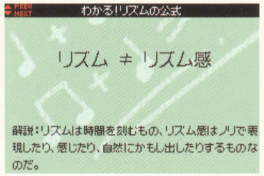

⊖ゲームの補足的な内容など、遊び心満点の資料が全部で20種類。さざ波のBGMが聞こえる資料に、しばらく耳をすませば……。



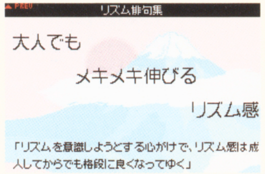
【 資料データ一覧 】




【 リズム天国へようこそ！ 】




【 わかる！ リズムの公式 】



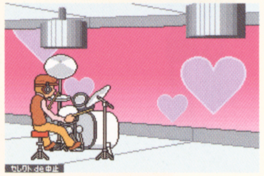

【 リズム俳句集 】

| 資料データ名 | 入手ステージ |
|---|---|
| リズム天国へようこそ！ | 常時閲覧可能 |
| 取り扱い説明書 | 常時閲覧可能 |
| 経営者に聞く | リミックス4 |
| 毛抜き投書 | リズム脱毛 |
| ナイトウォーク情報 | ナイトウォーク2 |
| エアーバッター速報 | エアーバッター |
| うまマシーン開発秘話 | エアーバッター2 |
| マーチャ活動記録 | トランとポリン |
| とあるラジオ番組 | ラップメン |
| 歌詞カード1 | リミックス2 |
| 歌詞カード2 | ポリリズム |
| 歌詞カード3 | ラップウィメン |
| さいごの通達 | リミックス8 |
| 忍者の巻物 | 忍者の子孫 |
| リズム漫才 | トスボーイズ2 |
| よろこびの声 | リミックス7 |
| わかる！ リズムの公式 | クイズ |
| リズム感タイプ診断 | バイキンはかせ |
| リズムポエム集 | まほうつかい |
| リズム俳句集 | 花火 |

## スタジオ

スタジオでは、パーフェクトキャンペーンで入手したBGMを聞ける。同様に、手に入れたドラムセットもスタジオで演奏でき、プレイヤーがBGMに合わせて演奏したものも保存することができる。

⬅サイレントも含めて45曲が収録され、ドラムセットは15種類ある。これらは、すべてパーフェクトキャンペーンで入手可能だ。



⬅鍛えたノリ感を披露するには最適……。手に入れたBGMにドラムの音を録音しよう。プレイヤーのセンスが問われるところだ。

### ●ミュージックリスト

| 曲名 | 入手ステージ |
|---|---|
| サイレント | プレイ開始時より |
| タイトル | プレイ開始時より |
| オープニング | プレイ開始時より |
| メニュー | プレイ開始時より |
| ゲームセレクト | プレイ開始時より |
| リズム資料室 | プレイ開始時より |
| パチパチ三人衆 | パチパチ三人衆 |
| ウサギとび | ウサギとび |
| ショータイム | ショータイム |
| カラテ家 | カラテ家 |
| リミックス6 | リミックス6 |
| リズムお習字 | リズムお習字 |
| コスモダンス | コスモダンス |
| スペースダンス | スペースダンス |
| 恋のハニースィ～トエンジェル | リミックス3 |
| ザ☆ぼんおどり | ザ☆ぼんおどり |
| バリバリ三人衆 | バリバリ三人衆 |
| WISH 君を待てなくて | リミックス5 |
| ボンダンス | ボンダンス |
| ナイトウォーク | ナイトウォーク |
| スーパータップ | スーパータップ |
| タップダンズ | タップダンズ |
| リズム脱毛 | 喫茶カウンセル |
| まほうつかい | 喫茶カウンセル |
| マーチャ | 喫茶カウンセル |
| エアーバッター | 喫茶カウンセル |
| しろいおばけ | 喫茶カウンセル |
| ゐあひ斬り | 喫茶カウンセル |
| こっそりラット | 喫茶カウンセル |
| バイキンはかせ | 喫茶カウンセル |
| トランとポリン | 喫茶カウンセル |
| クイズ | 喫茶カウンセル |
| ポリリズム | 喫茶カウンセル |
| ホッピングロード | 喫茶カウンセル |
| トスボーイズ | 喫茶カウンセル |
| 花火 | 喫茶カウンセル |
| リミックス7 | 喫茶カウンセル |
| リミックス8 | 喫茶カウンセル |
| スタッフクレジット | 喫茶カウンセル |
| ゲームセレクト2 | 喫茶カウンセル |
| 喫茶カウンセル | 喫茶カウンセル |
| やりなおし | 喫茶カウンセル |
| 平凡 | 喫茶カウンセル |
| ハイレベル | 喫茶カウンセル |
| パーフェクト | 喫茶カウンセル |

### ●ドラムリスト

| ドラム名 | 入手ステージ |
|---|---|
| フツーなドラム | プレイ開始時より |
| ドライなドラム | マーチャ |
| パワーなドラム | しろいおばけ |
| テクノなドラム | ホッピングロード2 |
| マットなドラム | ホッピングロード |
| アジアなドラム | ゐあひ斬り |
| ライトなドラム | 忍者 |
| ハードなドラム | しろいおばけ2 |
| ハットテクなドラム | リズム脱毛2 |
| カカトテクなドラム 1 | マーチャ2 |
| カカトテクなドラム 2 | ポリリズム2 |
| 音効なドラム | リミックス1 |
| タップなドラム | こっそりラット |
| 風切るドラム | トスボーイズ |
| さむらいドラム | カラテ家2 |

CHAPTER 2

# リズムゲームガイド

Method to Read

# ページの見方

リズムゲームの要点と、記事（P.14～）の見方を解説しておこう。

## ノリノリで遊ぶために

### 4ビートの間隔をつかもう

4分の4拍子の4ビートを意識できれば、リズムゲームのほとんどに対応できる。そこで、まず基本となる4ビートを、ステージ1の「カラテ家」で意識してみよう。BGMに合わせて体でリズムをとっているので、これに合わせて手を叩いてみよう。手拍子の音で、自然に4ビートが感じられるはずだ。

❶リズムにノッて体を上下に動かしているキャラクターで、4ビートを感じ取ろう。

### 各ビートをイメージしよう

4ビートの間隔をつかんだら、次はそのウラ拍を意識してみよう。4ビートはすべてオモテ拍で、1拍目と2拍目のちょうど真ん中の拍がウラ拍である。ポピュラー音楽で耳にする8ビートは、4ビートのウラ拍を意識したリズムで、4ビートの手拍子の間にさらに1回手拍子を入れれば、8ビートを感じられるはず。16、32ビートも、同様に8、16ビートのウラ拍を意識したリズムである。表1に、4ビートを基準とする各ビートのイメージ図を掲載した。参照してほしい。

### さまざまなリズムを感じよう

リズムゲームには、4分の3拍子のBGMが使用されるステージがある。一般的にはワルツがそれにあたり、「ズンチャッチャ」と口ずさむとイメージしやすい。

4拍子のBGMでも、シャッフルビートは特殊な部類で、ステージ2の「しろいおばけ」などがそれにあたる。シャッフルビートとは3連符の中抜きのリズムで、3連符とは4ビートの1拍を3等分したリズムをさす。これにならえば、8ビートは、4ビートの1拍を2等分したものといえる。また、ステージ2の「ザ☆ぼんおどり」などで使用されている2拍3連は、4ビートの2拍分の間隔を3等分したものだ。表2・3を参照して、それぞれイメージしてほしい。





**●表1　4拍子の4ビート1拍を基準にした各ビートのイメージ図**

| リズム | イメージ図 | | | | リズムを口ずさんだ例 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4ビート | ■ | ■ | ■ | ■ | タ | タ | タ | タ |
| 8ビート | ■ □ | ■ □ | ■ □ | ■ □ | タ ト | タ ト | タ ト | タ ト |
| 16ビート | ■ □ ■ □ | ■ □ ■ □ | ■ □ ■ □ | ■ □ ■ □ | タカタカ | タカタカ | タカタカ | タカタカ |
| 32ビート | ■□■□■□■□ | ■□■□■□■□ | ■□■□■□■□ | ■□■□■□■□ | | | | |

※■はオモテ拍、□は上の段のビートのウラ拍を表す。※32ビートを口ずさむと、そちらにばかり集中してしまうので省略する。

**●表2　4拍子の4ビート1拍を基準にした3連符とシャッフルビートのイメージ図**

| リズム | イメージ図 | | | | リズムを口ずさんだ例 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4ビート | ■ | ■ | ■ | ■ | タ | タ | タ | タ |
| 3連符 | ■ ■ ■ | ■ ■ ■ | ■ ■ ■ | ■ ■ ■ | ポ テ ト | ポ テ ト | ポ テ ト | ポ テ ト |
| シャッフルビート | ■ 　 ■ | ■ 　 ■ | ■ 　 ■ | ■ 　 ■ | ポ ッ ト | ポ ッ ト | ポ ッ ト | ポ ッ ト |

※シャッフルビートは3連符の中を抜いた部分を「ッ」で表現している。

**●表3　4拍子の4ビート1拍を基準にした3連符、2拍3連のイメージ図**

| リズム | イメージ図 | | | | リズムを口ずさんだ例 | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4ビート | ■ | ■ | ■ | ■ | タ | タ | タ | タ |
| 3連符 | ■ ■ ■ | ■ ■ ■ | ■ ■ ■ | ■ ■ ■ | ポ テ ト | ポ テ ト | ポ テ ト | ポ テ ト |
| 2拍3連 | ■ ■ | ■ | ■ ■ | ■ | コ レ | ゾ | メ イ | ド |

※2拍3連はステージ2「ザ☆ぼんおどり」の「これぞメイドインジャパン」のフレーズをイメージすると意識しやすい。

## 掲載項目ガイド

P.14～109のリズムゲームガイドに掲載している、さまざまな情報の見方を理解しておこう。「ノリ感UP！ とらのまき」で使用している記号の意味などは、以下の凡例を参照してほしい。

#### ❶ ステージリザルト

各ステージのタイトル画面と判定結果の画面「ハイレベル」「平凡」「やりなおし」を掲載している。

#### ❷ ステージガイド

それぞれステージの特徴や、ボタンを入力したときのタイミングの成否などについて解説している。

#### ❸ プレイポイント

ステージに流れるBGMのテンポの計り方や、ステージ攻略のためのポイントについて掲載している。

#### ❹ ノリ感UP! とらのまき

ボタン入力が求められるタイミングを、プレイヤーに意識してほしいビートに合わせて掲載している。それぞれの記号の1かたまりを1小節とし、左から読み進めるものとする。行の頭の数字は、ステージのBGMの各フレーズなので、番号順に読み進めよう。

**各ボタンと記号の説明**

- 1　フレーズの頭を意味し、数字は読み進む順番。
- ●　各ビートの1拍分。
- Aボタンを押す。
- Bボタンを押す。
- Aボタンの長押し。
- 十字ボタン(どこでも可)を押す。
- 十字ボタンの色のついた方向を同時に押す。
- 十字ボタンの色のついた方向を押す。
- 十字ボタン(どこでも可)とAボタンの同時押し。

4拍子4ビート ●●●●
4拍子8ビート ●●●●●●●●
4拍子16ビート ●●●●●●●●●●●●●●●●
4拍子32ビート ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
3連符 ●●● ●●● ●●● ●●●
シャッフルビート ●●● ●●● ●●● ●●●
2拍3連 ●●● ●●●
3拍子 ●●●

※シャッフルビートは読みやすさを考慮し、中抜きをしないまま表記する。

# 1 カラテ家

とんでくるモノをAボタンでパンチ！
よくあるゲーム？ ……かもね。

## エアロビ感覚でパンチ、パンチ、パンチ！

カラテ家(か)を操作(そうさ)し、飛(と)んでくるモノをパンチで打(う)ち返(かえ)そう。クリーンヒットすると、画面左(がめんひだり)の「ノリ」を示(しめ)すハートマークが１つずつ増(ふ)える。これが３個(こ)以上(いじょう)たまると背景(はいけい)がにぎやかになるので、ノリノリにプレイできるだろう。また、BGMに合(あ)わせて女性(じょせい)のかけ声(ごえ)が入(はい)るのでプレイしやすい。

【 やりなおし 】

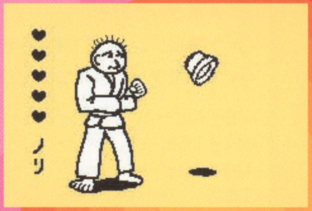
【 平凡 】

【 ハイレベル 】

**グッドなタイミング**

❶テンポよくパンチを当(あ)てると、バシッと音(おと)を立(た)ててモノを弾(はじ)き飛(と)ばす。

**トホホなタイミング**



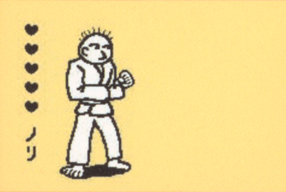
❶パンチがずれると、鈍(にぶ)い音(おと)とともに放物線(ほうぶつせん)を描(えが)いて地(ち)に落(お)ちてしまう。





| パーフェクトプレゼント | カラテ家（スタジオ曲） |
|---|---|
| 使用ボタン | A |

### カラテ家の動作でテンポを計る




POINT!

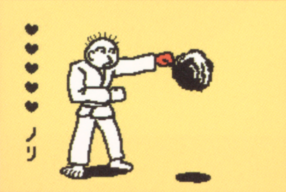
カラテ家自身(かじしん)がBGMに合(あ)わせて体(からだ)を上下(じょうげ)にゆすっているので、彼(かれ)の動作(どうさ)を目安(めやす)にテンポをつかもう。

### パンチの基本は4拍目

POINT!

5フレーズ目(め)までは、４拍目(はくめ)にボタン入力(にゅうりょく)が求(もと)められているので、拍(はく)を数(かぞ)えるコツを身(み)につけよう。

### ノリは3個以上キープしよう




POINT!

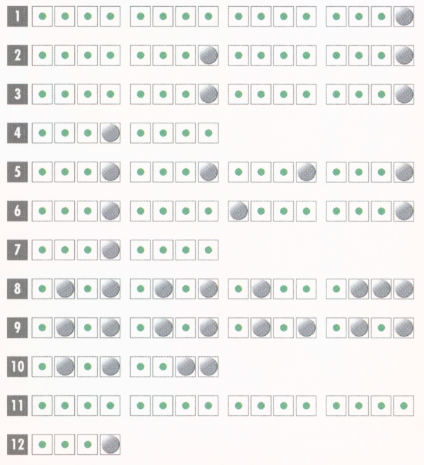
３個以上(こいじょう)ハートマークがないと、岩(いわ)をパンチで飛(と)ばせない。マークが減(へ)ってもあせらずにプレイしよう。

### 最低でもかすらせよう！

POINT!

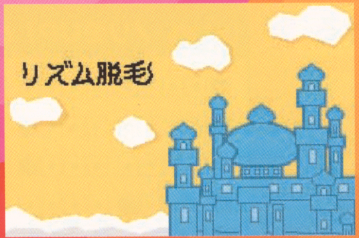
飛(と)んでくるモノにパンチを当(あ)てられないと、ノリ感(かん)を示(しめ)すハートマークがすべてなくなるので注意(ちゅうい)。

### ノリ感UP! とらのまき



# 1 リズム脱毛

どんどん生えてくるうっとうしい「毛」！
ぬいちゃえ、ぬいちゃえ！




## 新発想!? 野菜の毛抜きはリズムにノって

とある国の畑で収穫される野菜には毛が生えており、中には毛むくじゃらの野菜もある。毛を処理する方法は、ピンセットで抜くしかない。BGMを聞きながら、野菜のムダ毛をひたすら抜いていこう。最初はわずらわしいと思っていた作業も、終わるころは、毛を抜く快感のとりこになっているかも……。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

**グッドなタイミング**

❶毛根から処理してあげると、すっきりした野菜は満面の笑みを浮かべる。

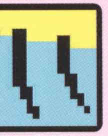
**トホホなタイミング**

❶毛をつまむ瞬間を誤ると、中途半端に毛が切れて野菜が痛がるのだ。





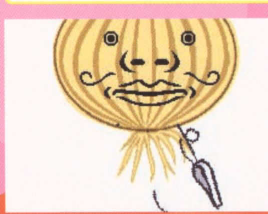
| パーフェクトプレゼント | 毛ぬき投書 |
| --- | --- |
| 使用ボタン | A OR 十字ボタン |



### 16ビートで野菜のムダ毛処理

POINT!
BGMに合わせ、頭の中で「タカタカタカタカタカタカタカタカ」と16ビートを意識してプレイしよう。

### 巻き毛の処理は3拍分



POINT!
巻き毛はAボタンを長押ししないと抜けない。押す長さは拍数でいうと3拍分。口ずさむと「タカタ」だ。

### ノリ感UP! とらのまき

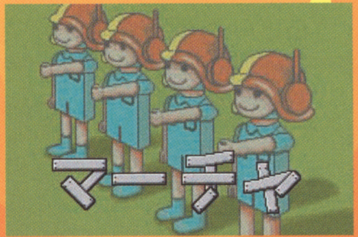
| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ |
| 2 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ |
| 3 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ | ●● | ●● | ●● | ・ | ● | ・ | ・ | ・ |
| 4 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ● | ・ | ●● | ●● | ●● | ・ | ● | ・ | ・ | ・ |
| 5 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ● | ・ | ●● | ●● | ●● | ・ | ● | ・ | ・ | ・ |
| 6 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ● | ・ | ●● | ●● | ●● | ・ | ● | ・ | ● | ・ | ●● | ●● | ●● | ・ |
| 7 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ● | ● | ● | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ |
| 8 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ● | ・ | ●● | ●● | ●● | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ |
| 9 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ● | ● | ● | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ・ | ・ |
| 10 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ・ | ● | ・ | ●● | ●● | ●● | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ |
| 11 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ● | ● | ● | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ● | ● | ● | ● | ・ | ・ | ・ |
| 12 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ● | ● | ● | ● | ・ | ● | ・ | ● | ● | ● | ● | ● | ・ | ・ | ・ |
| 13 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ● | ● | ● | ● | ・ | ・ | ・ | ● | ● | ● | ● | ● | ・ | ・ | ・ |
| 14 | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ・ | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ・ | ・ | ・ |

※このステージの●●は、Aボタン、または十字ボタンの長押しとする。

# 1 マーチャ

行進するのだ。かってな行動はチームをダメにする！ がんばりたまえ。

## 宇宙の平和を守るため（!?）、今日も特訓開始！



ヒゲの隊長の号令に従って行動しよう。特訓の号令は、行進、左向き、右向き、止まれの４種類で、けっこう忙しい。本番前に練習パートがあるので、そこでコツをつかんでおこう。

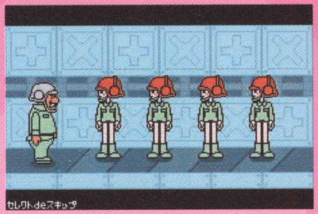
毎日欠かさず特訓をしてチームワークを磨けば、宇宙船墜落などの大事件でも、あわてず冷静に対処できるかもしれない。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

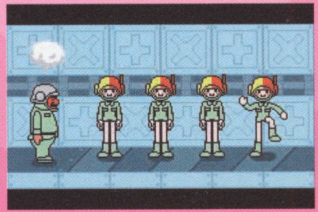
【 ハイレベル 】

**グッドなタイミング**




⬆号令どおりでもとくに変化はないが、隊員の行動がそろうと気分がよい。

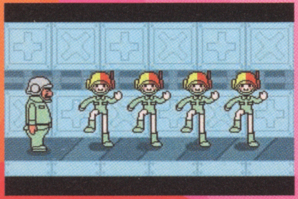
**トホホなタイミング**



⬆誤って他の隊員と違うことをすると、隊長が顔を真っ赤にして怒る。

| | |
|---|---|
| パーフェクトプレゼント | ドライなドラム |
| 使用ボタン | ✚ Ⓐ Ⓑ |

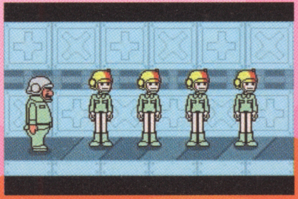
### フレーズ１はドラムの前奏



POINT!

「とらのまき」のフレーズ１はＢＧＭの出だし部分で、ドラムロールが演奏される。行進の足踏みは２から。

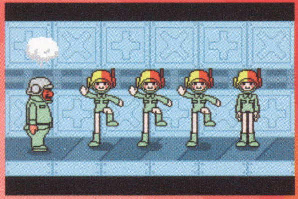
### 首振り・止まれの号令は4拍目



POINT!

バスドラムの音で４ビートを意識して拍を数える。首振り・止まれの号令は４拍目にあることがわかる。

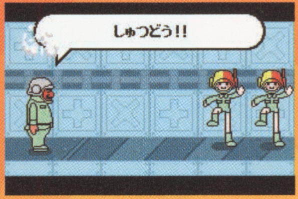
### 隊長の意地悪に注意



POINT!

隊長はフレーズ６で「全体」と言いながら「止まれ」をなかなか言わない。ひっかからないようにしよう。

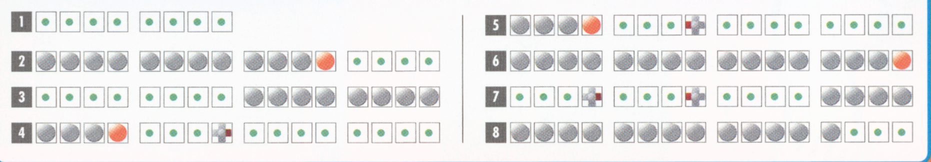
### 最後まで気を抜かない

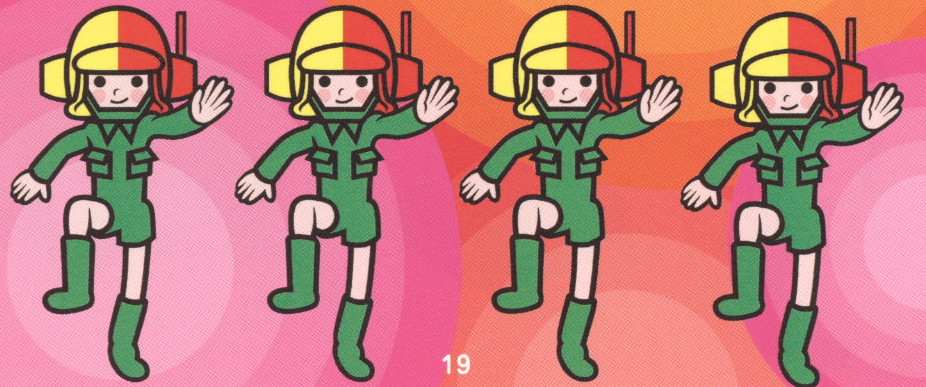



POINT!

「しゅつどう!!」の号令がかかり、画面から隊員が消えてもさぼらないように。隊長はしっかり見ている。

### ノリ感UP! とらのまき





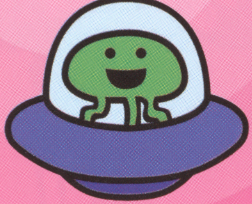
# 1 エアーバッター

ズームをきにするな！ 心でボールを打て！
視覚に頼るな！ どんと行け〜！

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】



## 植木鉢（!?）から飛び出るボールをタイミングよく打つ！

宇宙空間にぽつんと浮かぶ小さな部屋。そこには、ひたすらフリーバッティングに励む1人の男がいる。プレイヤーは、バッターとなり、ズームイン・アウトを繰り返す視覚の罠に惑わされないように、BGMに意識を集中させよう。コツさえつかめれば、画面を見ないでバットにボールを当てられるだろう。

**グッドなタイミング**

❶ジャストミートすると、バットの芯に当たる音がして爽快な気分になれる。

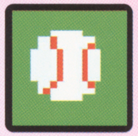
**トホホなタイミング**

❶ミートに失敗すると、鈍い音とともに、アサッテの方向へボールが飛ぶ。





| パーフェクトプレゼント | エアーバッター速報 |
|---|---|
| 使用ボタン | Ⓐ |



### 4ビートを意識するには

POINT!

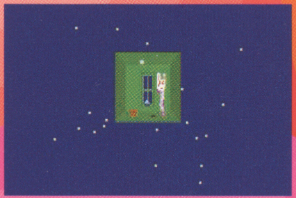
ボールが飛び出すときの音は4ビートの1拍目と3拍目にあるので、その音を参考にビートを感じよう。

### フレーズ1は練習パート

POINT!

「とらのまき」の1は球をすべて打てた場合のタイミングで、空振りした場合は1、2小節目をやり直す。

### 高い放物線は3拍目



POINT!

ボールが高い放物線を描く際は、必ず3拍目にボタン入力が求められる。効果音も入ってわかりやすい。

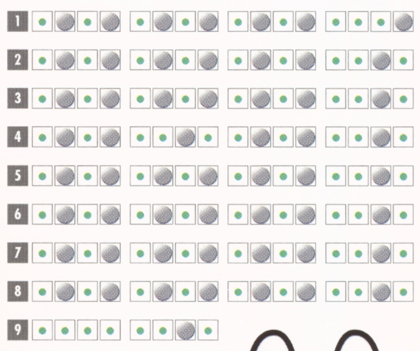
### 最後のシメはおにぎりで

POINT!

フレーズ9は、シメにおにぎりが放り出される。高い放物線を描くので、3拍目にAボタンを押そう。

### ノリ感UP! とらのまき

※1は練習パートで、すべてのボールが当たった場合のもの。



# 1 パチパチ三人衆

順番に拍手をするヨ！　あなたは3番目。前の2人をよく見てネ！

## 8ビートを意識して軽快に手を叩こう

ステージに立つのは、アフロヘアのよく似合うパチパチ三人衆。リズムにノって手拍子を打つのが、彼らのパフォーマンスだ。3匹目のライオンを操り、1匹目と2匹目が拍手するのと同間隔でAボタンを入力し、彼らのショーを成功させよう。はたして、息ぴったりのパフォーマンスを観衆に見せられるか。

グッドなタイミング

❶等間隔で拍手できると、「パン」と手を叩く音がして笑顔を見せる。

トホホなタイミング

❶手を叩くタイミングが合わないと、仲間から冷たい視線を送られる。

【　やりなおし　】

【　平凡　】

【　ハイレベル　】

| パーフェクトプレゼント | パチパチ三人衆（スタジオ曲） |
|---|---|
| 使用ボタン | A |

### 8ビートを意識しよう

POINT!

BGMに流れるハイハットシンバルの「チッチッ」という音でテンポを計り、8ビートを意識しよう。

### 三人衆の動きにも注目

POINT!

三人衆は奇数拍でリズムをとっているので、ハイハットシンバルと同様に、テンポを計る目安にしたい。

### 間違えても打ち直せる

POINT!

自分の番でもないのにうっかりボタンを押してしまっても大丈夫。自分の番に入力し直すことができる。

### 打ち直し利用でハイレベル

POINT!

ハイハットの音に合わせてAボタンを連打すれば、てっとり早く「ハイレベル」評価を得られるだろう。

### ノリ感UP! とらのまき

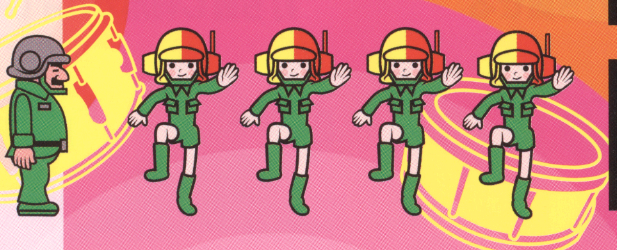
# 1 リミックス1

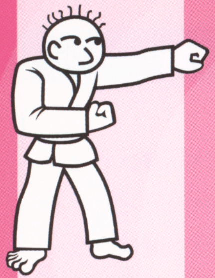
キミの実力を試してみる？
これまでの経験がモノを言うヨ〜！

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

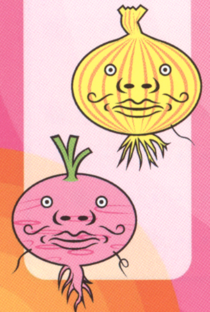




## バスドラムの音で各ビートを意識しよう

カラテ家からパチパチ三人衆までをまとめた、リミックスステージ。バスドラムの音でテンポをつかみ、4ビートを中心に意識しよう。

フレーズ10では意識するビートが初めて変わるので、P.13の表の「リズムで口ずさんだ例」を参考に、ビートの違いを感じながら拍を数えていこう。



POINT!!

⬆フレーズ10では、意識するビートの変化に直面するので注意すること。

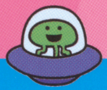
POINT!!

⬆リズム脱毛は、16ビートを意識して拍を数える。巻き毛は3拍分でOK。





| パーフェクトプレゼント | 音効なドラム |
| --- | --- |
| 使用ボタン | ✚ OR Ⓐ Ⓑ |



### ノリ感UP! とらのまき

1 マーチャ
2 マーチャ
3 マーチャ ➲ カラテ家
4 マーチャ
5 マーチャ ➲ カラテ家
6 マーチャ
7 マーチャ ➲ カラテ家
8 カラテ家
9 カラテ家
10 パチパチ三人衆
11 リズム脱毛
12 リズム脱毛
13 リズム脱毛
14 リズム脱毛
15 エアーバッター
16 エアーバッター
17 パチパチ三人衆 ➲ エアーバッター ➲ パチパチ三人衆 ➲ エアーバッター
18 エアーバッター
19 エアーバッター
20 パチパチ三人衆 ➲ エアーバッター ➲ パチパチ三人衆 ➲ エアーバッター
21 エアーバッター
22 パチパチ三人衆
23 カラテ家 ➲ パチパチ三人衆 ➲ エアーバッター
24 エアーバッター
25 カラテ家

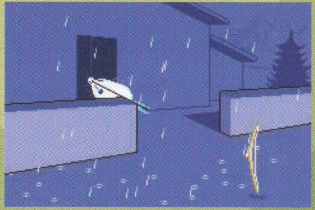
# 2 しろいおばけ

白いヤツがこちらをバカにしている！
ムキーッ!! こらしめちゃおう！

## 玄関を横切る瞬間に矢で射ぬこう

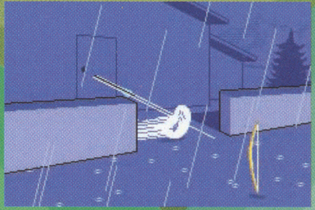
雨が降りしきる夜に、玄関先をうろつく白いおばけ。こちらをうかがいながら、すばやく移動している。そのテンポを読み、玄関口を横切る瞬間に、弓矢で射ぬいて退治しよう。雨風にBGMをかき消される場合は、体内時計で拍をカウントするのがコツ。二度と悪さができないように、たくさんしとめよう。

グッドなタイミング



↑正確に拍をカウントできれば、おばけの鼻の穴に矢が突き刺さる。

トホホなタイミング



↑おばけの動きに惑わされると、もう少しというところで矢をかわされる。

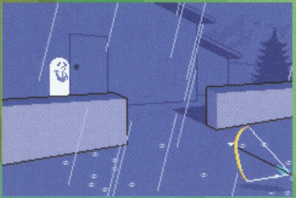
【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

| パーフェクトプレゼント | パワーなドラム |
|---|---|
| 使用ボタン | Ⓐ |

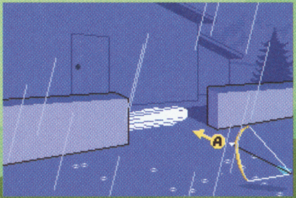
### おばけが顔を出す間隔を数える



POINT!

しろいおばけは塀の左側から現れ、玄関のほうへと移動する。その間隔で、BGMのテンポを計ろう。

### シャッフルビートを意識する



POINT!

おばけの音に合わせて「ポットポット」と口ずさむと、シャッフルビートを感じられる。矢は10拍目で撃つ。

### ノリ感UP! とらのまき

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● |
| 2 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |
| 3 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |
| 4 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |
| 5 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |
| 6 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |
| 7 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |
| 8 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |
| 9 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |
| 10 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |
| 11 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |
| 12 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |
| 13 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |

【 補足 】

※以下のように、4ビートの「タ」とシャッフルビートの「ポ」の口ずさむ位置は同じなので、「ポット」の「ポ」だけを意識すれば、4ビートでプレイできる。P.107の「しろいおばけ2」も同様。

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4ビートを口ずさんだ例 | タ | | | タ | | | タ | | | タ | | | タ | | | タ | | | タ | | | タ | | |
| 4ビートのイメージ図 | ● | | | ● | | | ● | | | ● | | | ● | | | ● | | | ● | | | ◉ | | |
| シャッフルビートを口ずさんだ例 | ポ | ッ | ト | ポ | ッ | ト | ポ | ッ | ト | ポ | ッ | ト | ポ | ッ | ト | ポ | ッ | ト | ポ | ッ | ト | ポ | ッ | ト |
| シャッフルビートのイメージ図 | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ● | ◉ | ● | ● |

# 2 ゐあひ斬り

そこのけそこのけ奴らが通る。
おぬしはサムライ、斬り捨て御免!

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

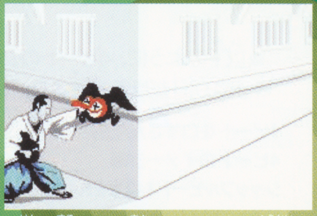
## 迫りくる妖怪を一刀両断!

襲いかかってくる妖怪を、自慢の刀で一刀両断。ステージの途中から、2匹連れだって現れるので注意したい。親玉が現れたときはBGMのテンポが急激に遅くなるので、拍のカウントもそれに合わせてゆっくり行おう。霧が出てくると妖怪の動きが読めなくなるので、BGMにノッてその妖気を感じ取ろう。

**グッドなタイミング**

❶妖怪の動きを読みきって刀を振るうと、敵はまっぷたつに切断される。

**トホホなタイミング**



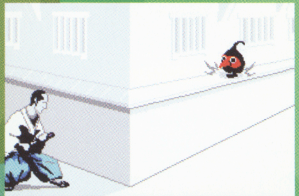
❶剣に少しでも迷いがあると、妖怪を成敗することはできない。





| | |
|---|---|
| パーフェクトプレゼント | アジアなドラム |
| 使用ボタン | A |

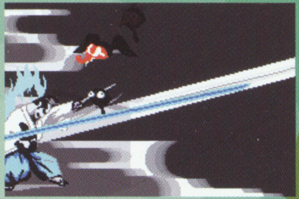
### テンポは妖怪が跳ねる間隔で



POINT!

フレーズ2から出現する妖怪の飛び跳ねる間隔でBGMのテンポを計り、4ビートを意識しよう。

### 斬るタイミングは3拍目から



POINT!

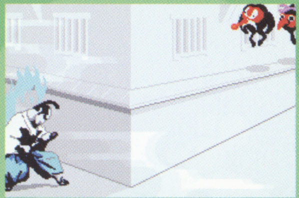
ステージに出没する妖怪すべてにいえることだが、サムライが刀を振るうタイミングは3拍目から。

### 妖怪の親玉の対処方法

POINT!

フレーズ6と14では霧に隠れて妖怪の親玉が出現。スネアの音を意識し、拍を数えるテンポを落とそう。

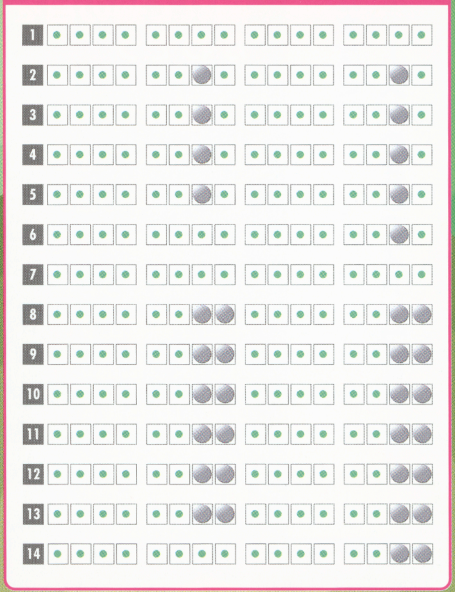
### アップテンポについていこう



POINT!

BGMのテンポが速まると、妖怪が迫るスピードも速くなる。三味線、笛の音を意識して拍を数えよう。

### ノリ感UP! とらのまき



# 2 こっそりラット

あなたはネズミ。
大スキなチーズをめざしてストップ&ゴー!!

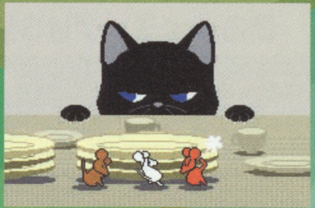
## お皿の陰に隠れて猫の目をかわそう

3匹のネズミが、棚に置かれているチーズをめざして全力疾走。真ん中の白いネズミを操作し、仲間のネズミと一緒にゴールをめざそう。途中で監視役のネコが顔を出すので、目に触れないように皿の陰へ隠れよう。全速力から急停止するので、少しでもタイミングがずれると仲間に衝突するので注意したい。

グッドなタイミング

❶止まるときはピタっと音がして、再スタートのときは歓声が上がる。

トホホなタイミング



❶ブレーキの音を出したり仲間に衝突したりすると、停止再発進は失敗。

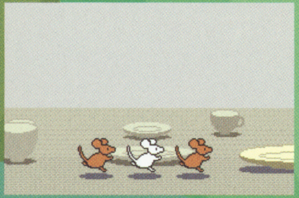
【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

| パーフェクトプレゼント | タップなドラム |
| --- | --- |
| 使用ボタン | A |

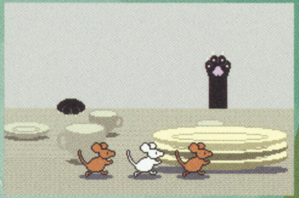
### ハイハットシンバルの音がカギ



POINT!

BGMの音で注目したいのは、「チッチッ」と鳴るハイハットシンバル。テンポを計る目安となるだろう。

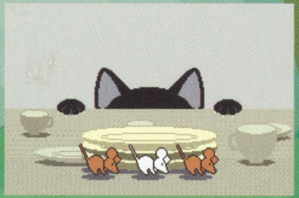
### 猫の動きに注目



POINT!

「とらのまき」に記載しているネコの両前足、両目の動きも、テンポをつかむ参考になるので注目しよう。

### 再スタート時はネズミも見よう



POINT!

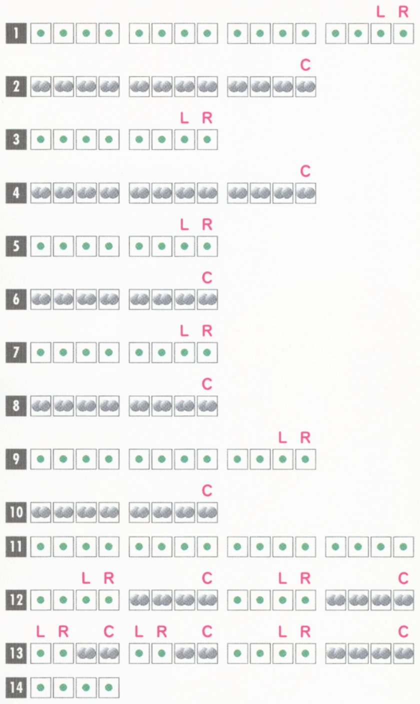
再スタート時はネコの両目だけでなく、クラウチングスタートの体勢をとるネズミの動きも見ておこう。

### 厳しいチェックをやり過ごす

POINT!

フレーズ12 13はこのステージの山場といえる。ネコが頻繁に登場し、速いときには2拍おきに顔を出す。

### ノリ感UP! とらのまき



※LとRはそれぞれ猫の向かって左の前足、右の前足を出すときを、Cは猫の目が閉じるときを意味する。

# 2 バイキンはかせ

助手からの知らせ

「大変です！ バイキン発生です!! 先生、たすけて～」

## 顕微鏡をのぞきながらフォークでバイキンを串刺しに！

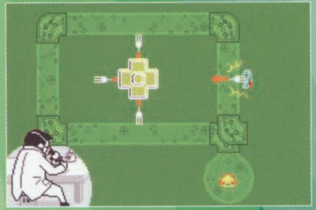
バイキン大量発生の一報を助手から受けた。はかせを操作して、画面狭しと動き回るバイキンを、十字ボタンで串刺しにして退治しよう。バイキンを逃がすと、画面を１周してはかせの体内に入ってくるので、確実にしとめたい。はたして「ハイレベル」評価の「ものすごいクスリ」を作ることができるか。

【 やりなおし 】

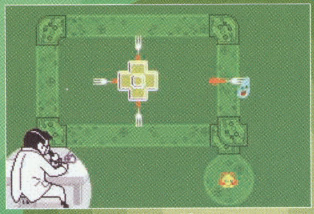
【 平凡 】

【 ハイレベル 】

**グッドなタイミング**


⬆串刺しの音とともに、バイキンが舌を出してつぶれたら退治成功だ。

**トホホなタイミング**

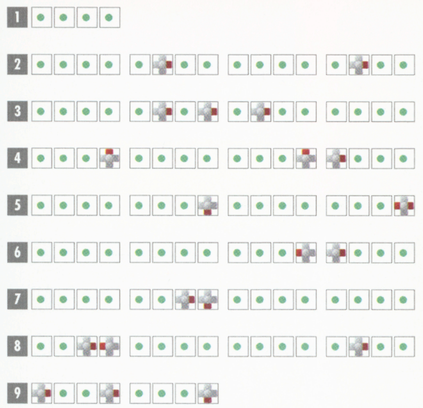

⬆入力が早すぎたり遅すぎたりすると、中途半端にフォークが突き刺さる。





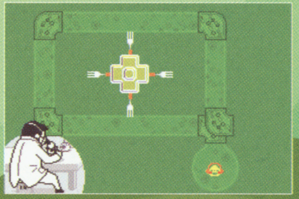
| パーフェクトプレゼント | リズム感タイプ診断 |
|---|---|
| 使用ボタン | ✚ |

### ノリ感UP！ とらのまき



※しとめるタイミングは、バイキンが姿を見せてから１回目の移動とする。

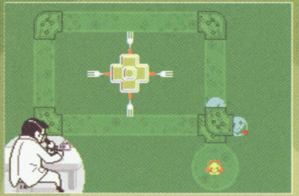
### テンポははかせの動作でつかもう



POINT!

BGMのベースの音か、はかせの動作でテンポをつかもう。彼の右足の動きは４ビートそのものだ。

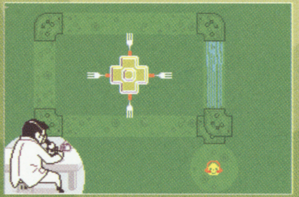
### バイキンの鳴き声が退治の合図



POINT!

バイキンが姿を見せるときは、ボタン入力のタイミング１拍前に「ウヒヒ」と鳴き声を上げる。

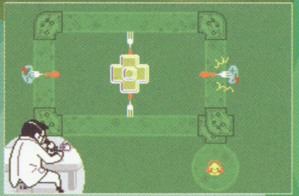
### 高速移動するバイキンは無視



POINT!

バイキンの通り道をすばやく移動しているものに関しては、退治することができないので無視しよう。

### すばやい入力でバイキンを退治

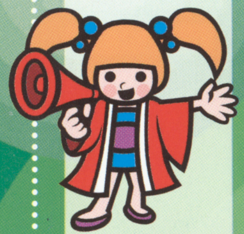


POINT!

フレーズ５でバイキンが同時に姿を見せたときは、十字ボタンをすばやく入力して両方退治してみよう。

# 2 ザ☆ぼんおどり

ぼんおどりのうたにあわせてパンッと手をたたきましょう。



## 特徴ある祭囃子のリズムにノろう

夜空を彩る提灯の明かりは夏の風情。やぐらで歌うの女の子の歌に合わせてぼんおどりを踊り、友だちと一緒に手拍子を打とう。画面に表示される「ぱーんぱん」などの文字の色が反転すると、手拍子の合図。本番の前に練習できるので、手拍子の種類とタイミングをしっかり覚えておこう。

グッドなタイミング

⬆リズムにノッて手拍子できると、友だちは嬉しそうに喜んでくれる。

トホホなタイミング

⬆手拍子がずれたりうまく叩けなかったりすると、嫌な顔をされてしまう。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

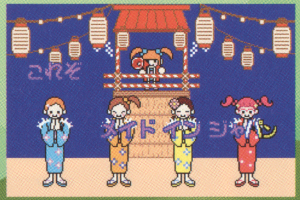
| パーフェクトプレゼント | ザ☆ぼんおどり（スタジオ曲） |
| --- | --- |
| 使用ボタン | A |

### テンポは女の子たちで計ろう

POINT!

女の子たちの上下の動きに合わせて「ポットポット」と口ずさみ、シャッフルビートを意識しよう。

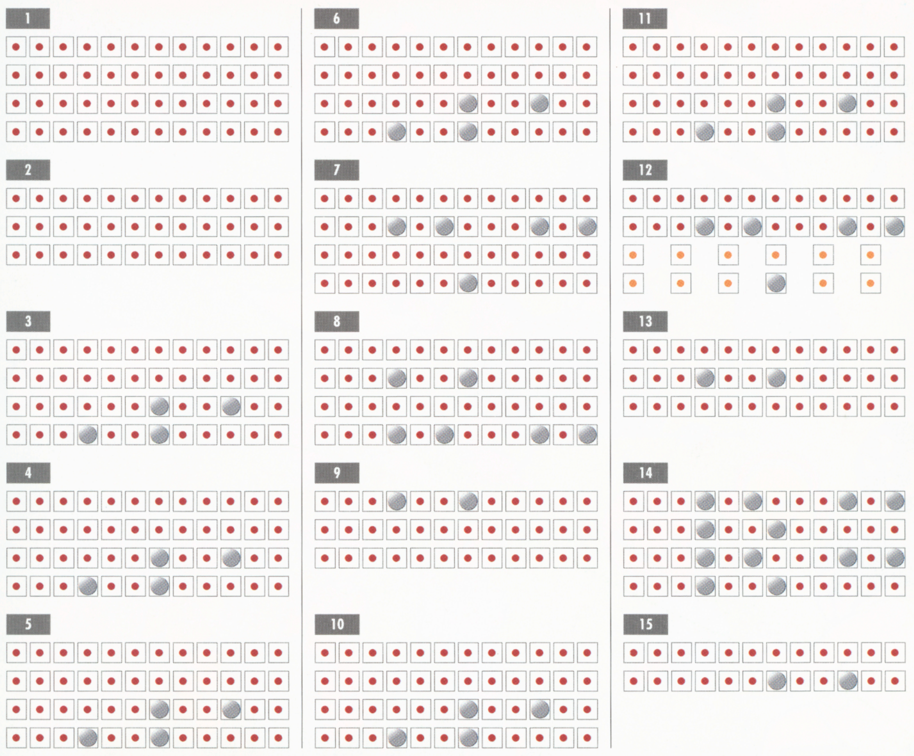
### 2拍3連に注意




POINT!

フレーズ 12 の「これぞメイドインジャパン」は2拍3連。そのまま口ずさんでテンポをつかもう。

### ノリ感UP! とらのまき



# 2 リミックス2

キミの実力を試してみる？
これまでの経験がモノを言うヨ～！

【 やりなおし 】

【 平凡 】

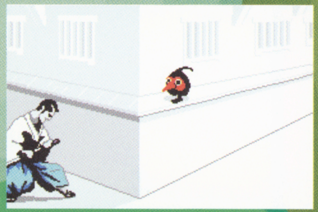
【 ハイレベル 】

| パーフェクトプレゼント | 歌詞カード1 |
|---|---|
| 使用ボタン | ✚ Ⓐ |

## バスドラムを意識して4ビートを感じよう

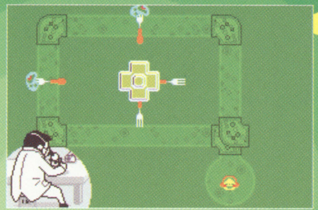
ステージ２の「しろいおばけ」から「ザ☆ぼんおどり」までのリミックスステージ。テンポはバスドラムの音を意識するか、フレーズ1に出てくる「ゐあひ斬り」のサムライの足に注目しよう。リミックス２のＢＧＭはテンポが一定なので、拍を数えながらプレイすれば、「ハイレベル」の獲得も難しくない。

POINT!!



❶「ゐあひ斬り」では、サムライの足の動きと妖怪の跳躍でテンポをとる。

POINT!!



❶バイキンはかせのパートでは、同時押しを使い２匹同時に退治しよう。

### ノリ感UP! とらのまき

※バイキンはかせのパートのボタン入力は一例。

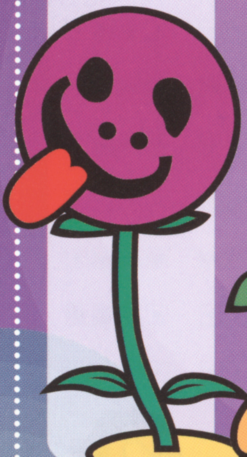
# 3 まほうつかい

あなたはまほうつかい。さみしがりやのおじょうちゃんに花をプレゼントしよう。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】



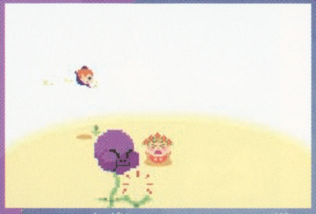
## ステージ初の3拍子に挑戦！

おじょうちゃんを中心に時計回りに空を飛ぶまほうつかいは、1周目に苗を育て、2周目に花を咲かせる。プレイヤーの担当は、まほうを使って綺麗な花を咲かせる2周目だ。何もない平坦な土地に立つおじょうちゃんのまわりに、赤い花をたくさん咲かせよう。さびしがり屋なので、数は多いほうがよい。

**グッドなタイミング**

⬆苗にまほうがかかり、綺麗な赤い花を咲かせる。おじょうちゃんも笑顔。

**トホホなタイミング**



⬆まほうに失敗すると、おばけの花が現れて赤い花の苗を食べてしまう。





| | |
|---|---|
| パーフェクトプレゼント | リズムポエム集 |
| 使用ボタン | Ⓐ |

### 本番前に3拍子のコツをつかむ

POINT!

3拍子に挑戦するのは初めて。練習パートで練習しよう。ここでは、スネアドラムの音が参考になる。

### BGMでワルツを意識しよう

POINT!

このステージでは「ズンチャッチャ」と口ずさみながら遊ぶと、ワルツのリズムにノることができる。

### オルガンでテンポをつかもう

POINT!

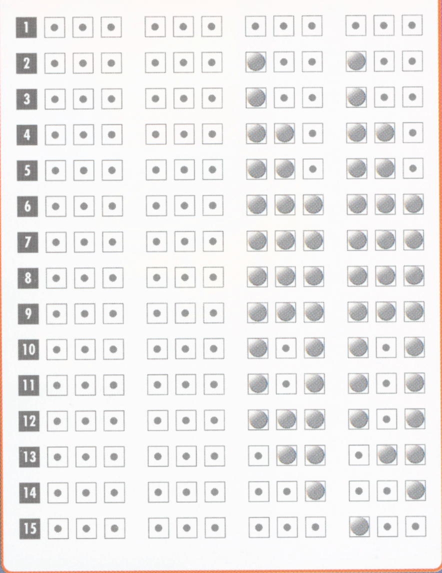
伴奏のオルガンを意識すると、テンポをとりやすい。上に書いた「ズンチャッチャ」もこれに合わせよう。

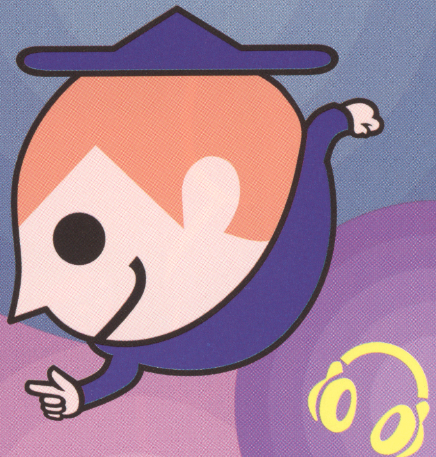
### 1拍目の位置を確認しよう

POINT!

「とらのまき」の3小節目の1拍目は画面奥12時の位置で、4小節目の1拍目は画面手前の6時の位置。

### ノリ感UP! とらのまき



# 3 ショータイム

ペンギン君たちのショータイムがはじまるヨ！
わーいわーい！

## ボールを飛ばしてペンギンにキャッチさせよう

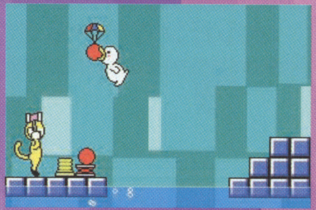
おさるとペンギンたちのショータイム。階段から降りてくる3種類のペンギンたちに合わせて、赤いボールを打ち上げる。ペンギンにボールを連続でキャッチさせ、お客さんたちに楽しんでもらおう。ペンギンの種類によって階段を降りるペースが異なるので、本番前の練習でしっかり確認しておきたい。

【　やりなおし　】

【　平凡　】

【　ハイレベル　】

**グッドなタイミング**



❶拍手喝采でボールの打ち上げは成功。同じタイミングで落下傘が開くことも。

**トホホなタイミング**

❶失敗の場合、ペンギンはプールに落ちるか、ボールをつかみそこねる。



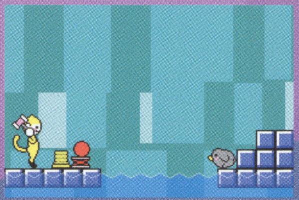


| パーフェクトプレゼント | ショータイム（スタジオ曲） |
| --- | --- |
| 使用ボタン | Ⓐ |

### おさるの動作でテンポを計ろう

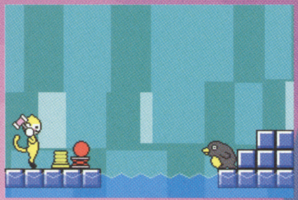
POINT!
ボールを打ち上げる役のおさるが全身でリズムをとっているので、その4ビートを感じよう。

### ペンギンは3拍目でAボタン



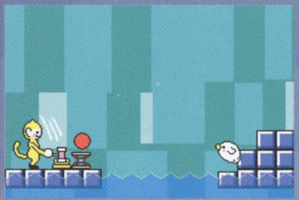
POINT!
グレーのペンギンが降りてきたら、3拍目でAボタンを押そう。タイミングがいちばんとりやすい。

### でっかいペンギンは1拍目



POINT!
重そうなペンギンが降りてきたら、1拍目でAボタン。グレーのペンギンよりもゆっくりしている。

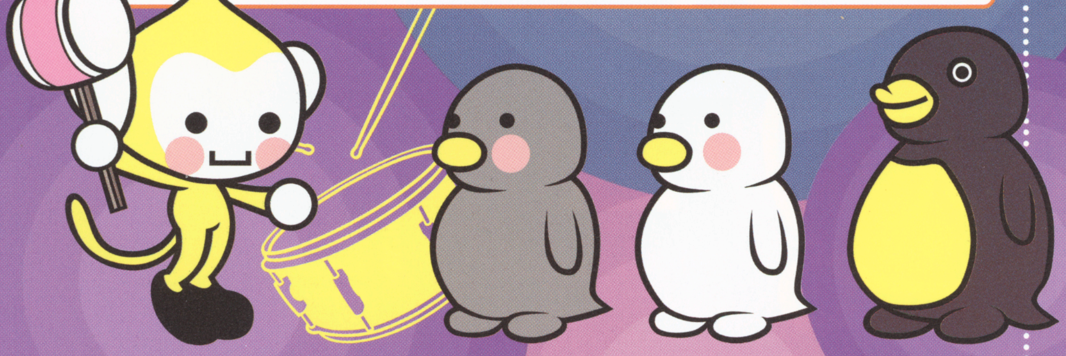
### 白いペンギンに注意



POINT!
フレーズ4 6 7に登場する白いペンギンは、移動スピードが速いので、つられないようにすること。

### ノリ感UP! とらのまき

| | | | | |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | ・・・・ | | | |
| 2 | ・・・・ | ・・●・ | ・・・・ | ●・・・ |
| 3 | ・・・・ | ・・●・ | ・・・・ | ●・・・ |
| 4 | ・・●・ | ・・●・ | | |
| 5 | ・・●・ | ・・●・ | ・・・・ | ●・・・ |
| 6 | ・・●・ | ・・●・ | ・・・・ | ●・・・ |
| 7 | ●・・・ | ●・・・ | ●・・・ | ●・・・ |



# 3 ウサギとび

ジャンプが得意な白いウサギさん。ビートにのって海をわたろう！

## 海の仲間に協力してもらって、月へとジャンプ！

海の上を跳ねるウサギの目的は、故郷の月へと帰ること。ウサギを操作し、里帰りの手伝いをしてあげよう。

ここでは拍ごとにAボタンの入力が求められ、テンポのキープを意識しないと「ハイレベル」は難しい。さらに、いくつかのブレイクポイントが、ステージの難易度を高くしている。

【やりなおし】

【平凡】

【ハイレベル】

グッドなタイミング

❶着地とジャンプに成功すると、スネアドラムとバスドラムの音が鳴る。

トホホなタイミング

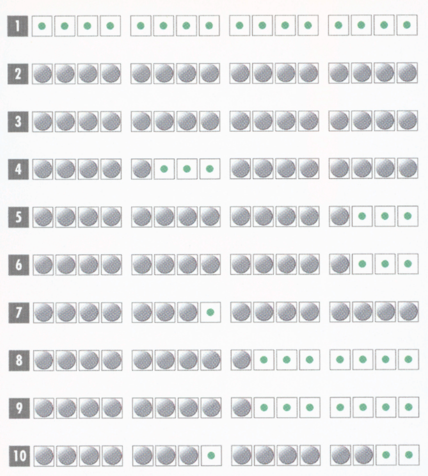
❶着地とジャンプともに失敗してしまうと、ウサギはすべて回転する。

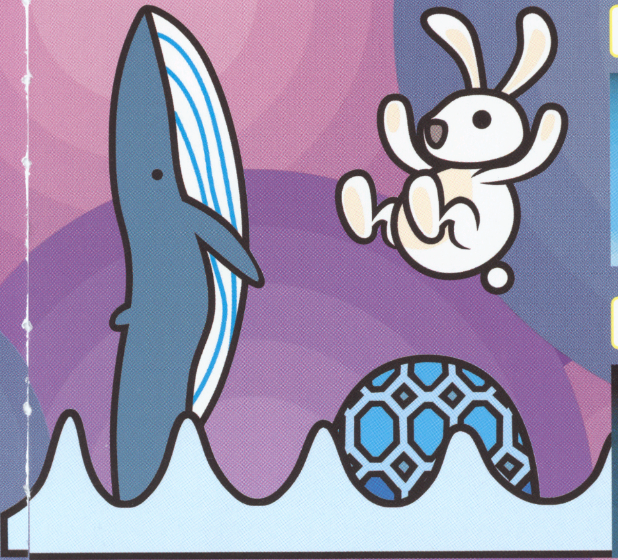




| パーフェクトプレゼント | ウサギとび（スタジオ曲） |
|---|---|
| 使用ボタン | A |

ノリ感UP! とらのまき



### スタート台のうさぎに注目

POINT!

フレーズ1でウサギが助走をつけて跳ねている間隔か、低音のバスドラムで、テンポをつかみたい。

### ジャンプしてテンポキープ！

POINT!

フレーズ2からは、Aボタンを押すとスネアとバスドラムの音がする。この音でテンポキープをめざそう。

### ブレイクポイントに注意

POINT!

ブレイクポイントでは事前に何拍休むか教えてくれるが、ジャンプでボタンを入力する拍も含まれている。

### 長いブレイクを決めるコツ

POINT!

フレーズ8と9のブレイクには、各4小節目の3拍目にドラムの音が入るので、着地の目安としよう。

# 3 トランとポリン



パーフェクトプレゼント　マーチャ活動記録

使用ボタン

こぎつねトラン、そしてポリンのアクロバティックショーがはじまるヨ！

## 空中一回転で華麗に変身！

こぎつねから人へと変身する能力を持つトランとポリン。この2匹を操作し、サーカスのお客さんたちを楽しませよう。へたな演技をすると、空き缶を投げつけられるかも……。

ジャンプの最高点でボタンを入力すると変身できるので、コンビネーションを駆使した変身ショーを披露しよう。

グッドなタイミング

❶ジャンプして変身に成功した場合、「ポン」と音がして姿が変わる。

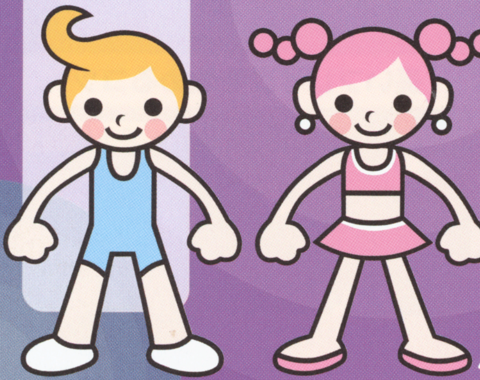
トホホなタイミング

❶変身に失敗すると、人とこぎつねが合体したような中途半端な姿になる。

【　やりなおし　】

【　平凡　】

【　ハイレベル　】

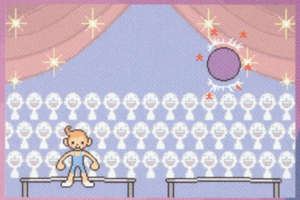


## 跳ねる2人でテンポを計ろう

POINT!

2人がトランポリンで跳ねている間隔でテンポを計ろう。また、BGMのベースの音も参考にしよう。

## ジャンプして1拍後にAボタン



POINT!

ボタン入力が求められるポイントは、トランとポリンがジャンプしたときに出る音から1拍あとにある。

## 最後の見せ場はおちついて

POINT!

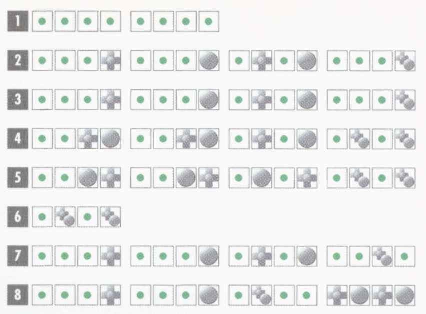
ステージの最後に2人が交互にジャンプするが、1拍ずつボタンを入力するだけなので難しくはない。

## 手軽にハイレベルを取るには

POINT!

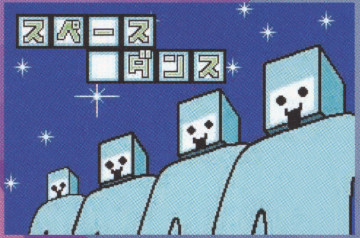
2人が跳ねたときにAボタンと十字ボタンを同時に押しておけば、どちらかのジャンプに合わせられる。

### ノリ感UP! とらのまき



# 3 スペースダンス

ここは無重力の宇宙。でも、おどろうヨ! レッツスペースダンス!




## どこでも踊れるスペースダンサーズ!

宇宙を舞台に活躍するスペースダンサーズ。ダンサーの1人を操作し、クールなダンスアクションを決めよう。目標は、「ハイレベル」のスペーススーパースターだ。

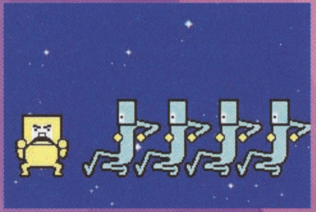
本番前の練習パートで3種類のダンスアクションを学ぶことができるので、かけ声とアクションの関連性を覚えておこう。

【 やりなおし 】

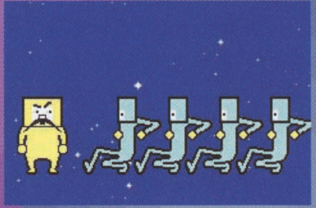
【 平凡 】

【 ハイレベル 】

**グッドなタイミング**


❶ダンサーたちの動きがそろうと成功の音が出るが、見た目に変化はない。

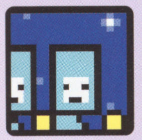
**トホホなタイミング**


❶少しでもダンスの動きがそろっていないと、リーダーの眉が吊り上がる。

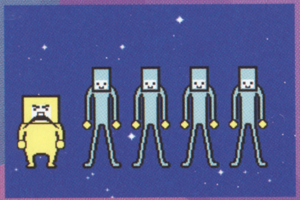




| パーフェクトプレゼント | スペースダンス(スタジオ曲) |
|---|---|
| 使用ボタン | |



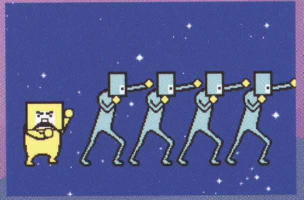
### スネアドラムでテンポを計ろう



POINT!

このステージはBGMのスネアドラムでテンポをつかもう。スペースダンサーの動きも参考にしたい。

### パンチは8ビートを意識しよう



POINT!

Aボタンのダンスアクションは8ビートを意識しよう。「パパパパンチ」のかけ声を参考にすればOK。

### ノリ感UP! とらのまき

※フレーズ1の拍は、ドラムの音が鳴ったあとから数えるものとする。

# 3 リミックス3

キミの実力を試してみる？これまでの経験がモノを言うヨ～！

## キュートなテイストをプラスしたリミックスステージ

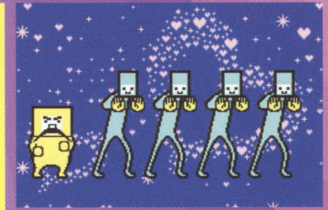
ステージ３の「まほうつかい」から「スペースダンス」までのリミックスステージで、ＢＧＭに合わせ、グラフィックが少し変更されている。歌のメロディーラインかベースの音で、テンポをつかもう。「スペースダンス」と「まほうつかい」の４小節目は、８ビートの位置でボタン入力が求められるので注意。

【 やりなおし 】

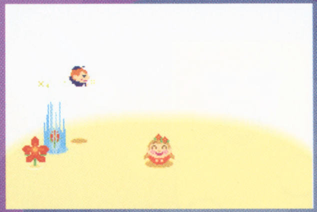
【 平凡 】

【 ハイレベル 】

POINT


❶フレーズ4の「スペースダンス」のパンチアクションは、８ビートを意識。

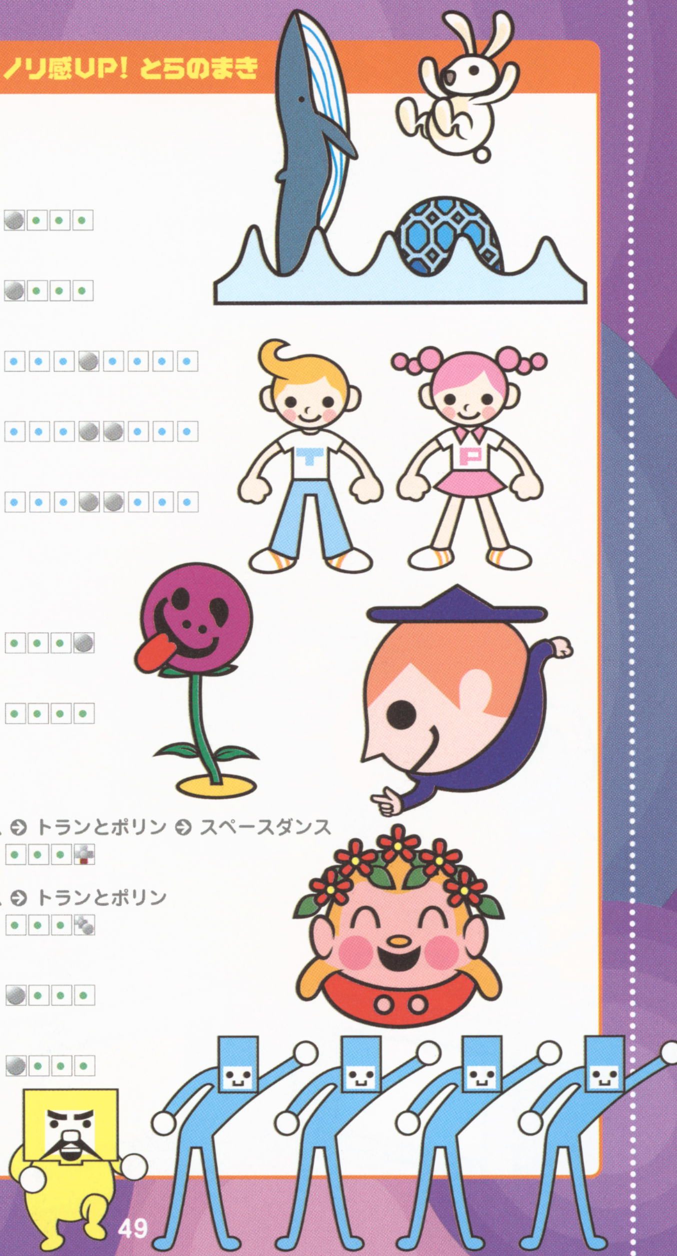
POINT


❶フレーズ5と6のボタン入力位置は、８ビートで４拍目と５拍目にある。

| | |
|---|---|
| パーフェクトプレゼント | 恋のハニースイ～トエンジェル（スタジオ曲） |
| 使用ボタン | ✚ Ⓐ |

## ノリ感UP! とらのまき

1 ウサギとび
2 ウサギとび
3 ウサギとび
4 スペースダンス
5 まほうつかい
6 まほうつかい
7 スペースダンス
8 ショータイム
9 ショータイム
10 スペースダンス
11 トランとポリン ➔ スペースダンス ➔ トランとポリン ➔ スペースダンス
12 トランとポリン ➔ スペースダンス ➔ トランとポリン
13 ウサギとび
14 ウサギとび
15 ウサギとび



# 4 クイズ

司会者の「たたいた回数」を当てるカンタンなクイズです。

## クイズ番組で全問正解をめざそう！

賞金100満点と副賞の世界旅行獲得をめざすクイズ番組「クイズナンダダ」。司会者の叩いたボタンの数を覚え、同じ数だけボタンを叩こう。正解しさえすれば、司会者のようにリズミカルにボタンを入力する必要はない。出題される問題は全部で5問。はたして、全問正解を達成することができるか。

**正解の場合**

⬆司会者と同じ数だけボタンを叩ければ、正解して次の問題へ進める。

**不正解の場合**

⬆叩く数を間違えると、4問目までは問答無用で「やりなおし」評価に。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】



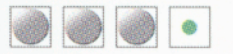


パーフェクトプレゼント わかる！ リズムの公式

使用ボタン

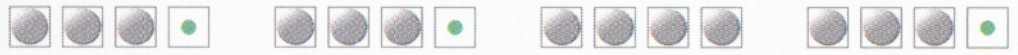
### ノリ感UP! とらのまき

一問目 回答は3打



二問目 回答は6打

三問目 回答は13打



四問目 回答は18打or19打or20打 ※これに＋1打で19打、＋2打で20打となる

五問目 回答は28打or29打or30打 ※これに＋1打で29打、＋2打で30打となる

六問目 回答は43打or44打or45打 ※これに＋1打で44打、＋2打で45打となる

## 【 あなたは見られるか!? クイズナンダダのハプニング 】

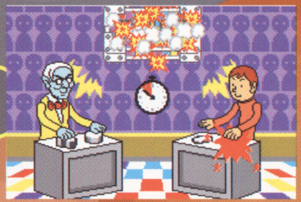
「クイズナンダダ」の回答時にボタンを連打し続けると、100打で右の回答者のモニターが爆発し、120打で司会者のモニターが爆発する。さらに、150打でセットの看板まで爆発してしまうのだ。なお、答え合わせができないので不正解扱いとなる。

⬆司会者の問題を無視して回答席のボタンを叩き続けると……。

⬆100打で、回答者のモニターが煙を上げて壊れてしまう。

⬆モニターの爆発にめげず、さらにボタンを叩き続けると……。

⬆今度は司会者のモニターが爆発するが、彼は眉ひとつ動かさない。

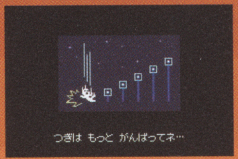

⬆しつこくボタンを叩き続けると、看板が爆発。迷惑な回答者だ。

# 4 ナイトウォーク

音楽にあわせてジャンプしてネ！
星たちがあつまってあなたも夜空へ……

## どこかで見たあの人が主役！

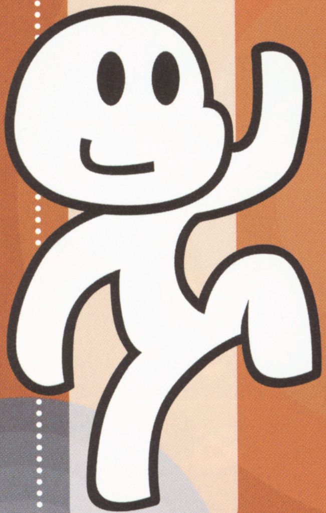
夜空に浮かぶ不思議な道を、リズムにノッて上っていこう。このステージのボタン入力は４ビートの位置で求められているので、１２３４と拍を数えながらＡボタンを入力しよう。テンポキープを養うには最適のステージ。他のステージで調子が悪くなったら「ナイトウォーク」でリズム感を取り戻そう。



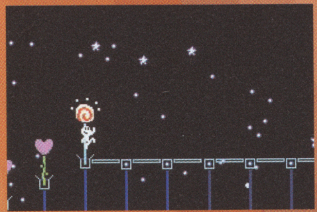
【 やりなおし 】

【 平凡 】

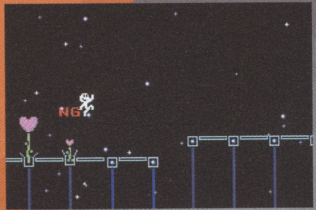
【 ハイレベル 】



**グッドなタイミング**


❶ジャンプに成功すると、道の箱に埋まっているオブジェが現れる。

**トホホなタイミング**



❶ジャンプに失敗すると、道に埋まっている箱に「NG」とダメ出しされる。



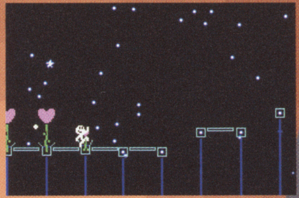


| パーフェクトプレゼント | ナイトウォーク（スタジオ曲） |
|---|---|
| 使用ボタン | A |

## ドラムの音でテンポをつかもう

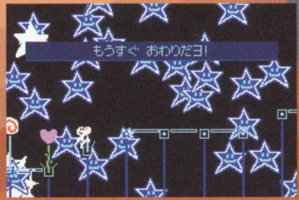
POINT!
ここでのボタン入力は、４ビートの位置で求められている。バスドラムの音を意識してプレイしよう。

## リズムをキープをするには



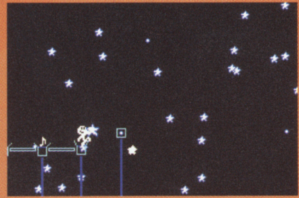
POINT!
BGMで鳴っているハイハットシンバルの音に耳を傾ければ、テンポよくＡボタンを押すことができる。

## フィニッシュ近くはあせらずに



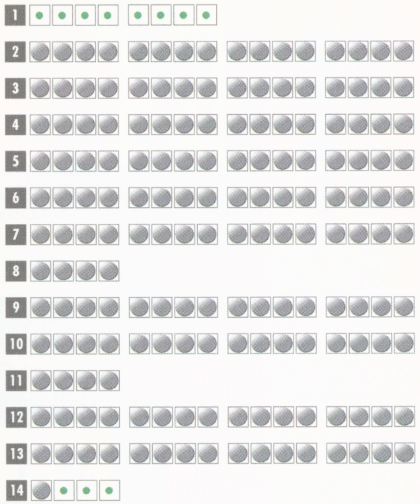

POINT!
フレーズ12の終わりに近づくと、階段が増えるなどプレッシャーがかかる。画面よりBGMに集中を。

## 星の数が足りないと……



POINT!
Ａボタンを連打しなくても先へ進めるが、星の数が足りないとゴール地点に光の柱が現れないので注意。

## ノリ感UP！ とらのまき



※可能なかぎりジャンプしたものを表記する。

# 4 リズムお習字

筆を使って日本語を書きます。
あなたがするのはオイシイとこだけ。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

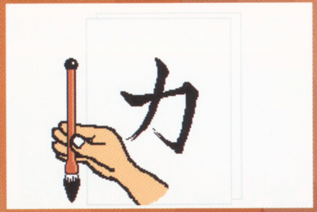
【 ハイレベル 】

## 心をこめて一筆入魂！書いてノッて踊って

習字の先生となり、リズムにノッて日本語を書いて書いて書きまくろう。ダイナミックに、そして力強く、筆を半紙におろすのがコツだ。

ステージの後半からは、踊り子の見物人が登場。筆書きに失敗してコケられると恥ずかしいので、ノリノリで筆を走らせ、魅せる習字を心がけよう。

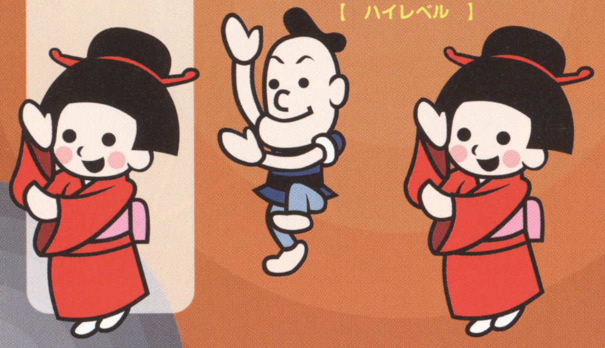
### グッドなタイミング



❶気合がノると筆が走り、美しい日本語を半紙に書くことができる。

### トホホなタイミング

❶気合が入りすぎると筆が進まなかったり、力みすぎて字が歪んだりする。

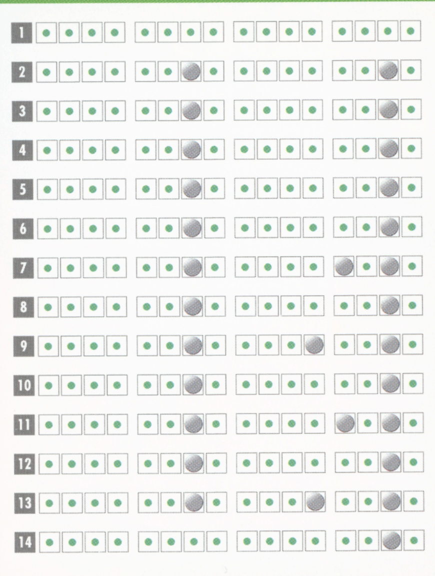






| パーフェクトプレゼント | リズムお習字（スタジオ曲） |
|---|---|
| 使用ボタン | A |

## ノリ感UP! とらのまき




## 笛の音で4ビートを感じよう

POINT!

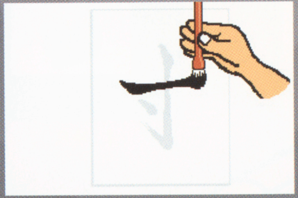
ここでのボタン入力は、4ビートの位置で求められている。メインメロディーの笛の音を意識しよう。

## 筆を入れるのは基本3拍目

POINT!

4ビートの3拍目でボタンを入力することが多いので、前半のフレーズでコツをつかんでおこう。

## 初めての「寸」の字に注意



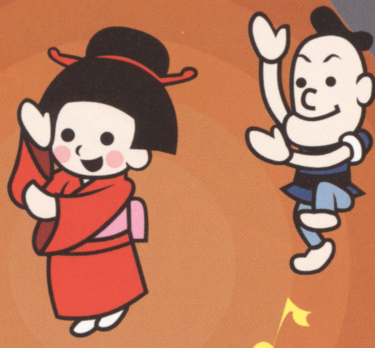
POINT!

フレーズ7では「寸」の字が初登場。2画目の跳ねるところは1拍目で、3画目の点は3拍目の入力だ。

## テンポの変化についていこう

POINT!

フレーズ10から画面両端に踊り子が登場し、テンポが速くなる。拍のカウントもそれに合わせよう。



# 4 ポリリズム



| パーフェクトプレゼント | 歌詞カード2 |
|---|---|
| 使用ボタン | |

十字ボタンとAボタンの同時押しをマスターだ！ けっこうカンタンだ。たぶん……。

## 「赤いモノ」をリズミカルに生産しよう

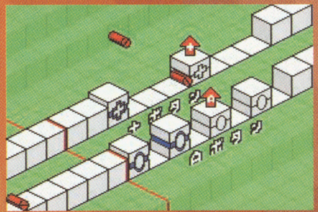
とある生産工場で、「赤いモノ」の製作に従事しなければならない。うっかり運びそこなうと「赤いモノ」が爆発するので、取り扱いには十分注意しよう。このステージでは、本格的に両手を使ってプレイすることになるが、左右の手をそれぞれ別個に動かすことはまだないので、難しくはないだろう。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

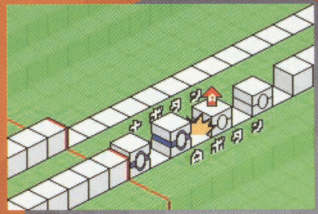
【 ハイレベル 】

グッドなタイミング



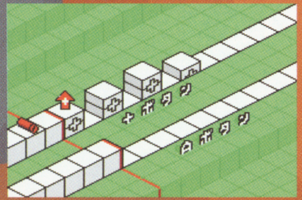
❶機械で「赤いモノ」を突き上げると、跳ね上がって次の機械へと運べる。

トホホなタイミング



❶突き上げに失敗して一定の場にとどまると、「赤いモノ」は爆発する。

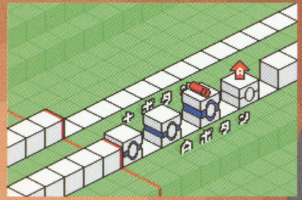
## テンポは機械が現れる間隔で



POINT!

入力は4ビートの拍で求められているので、機械が出現したときのバスドラム音でテンポをつかもう。

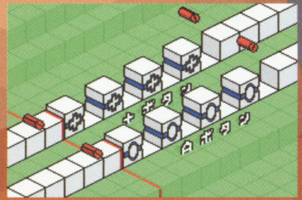
## 伴奏でリズムキープを意識



POINT!

BGMのキーボードの伴奏に合わせて1234と口ずさみ、4ビートのリズムキープを心がけよう。

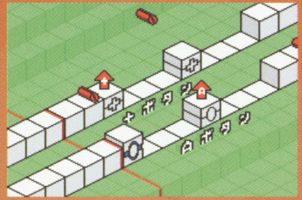
## 全拍ボタン押しを意識しよう



POINT!

フレーズ4以降は、プレイヤーがボタンを入力するパートすべてに、ボタン入力が求められている。

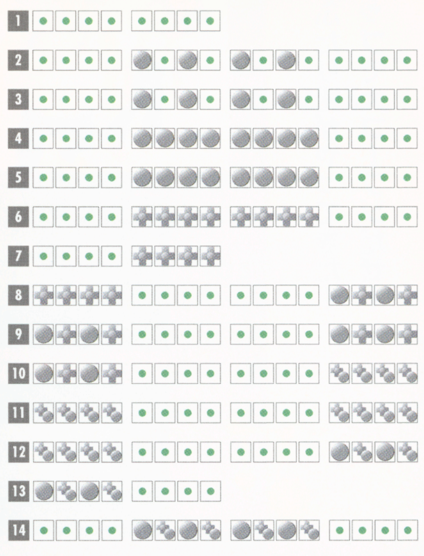
## 手の動きはつられないように



POINT!

フレーズ8 9では、十字ボタンとAボタンを交互に入力するので、どちらかにつられないように注意。

## ノリ感UP! とらのまき

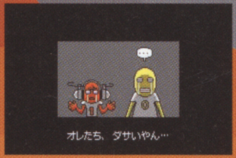


# 4 ラップメン

クールなふたり組がやってきた!
アツいラップで大コーフンだぜ!

## 芸術は爆発!? ノリノリのラップで盛り上がろう!

思わず口ずさんでしまう歌詞がストリートで人気のラップメン。画面右手に立つ合いの手担当を操作し、ライブをクールに決めよう。ラップのノリは全部で3種類あり、画面下に表示されるセリフの色によって、見分けがつく。これらは本番の練習で確認できるので、ちゃんとチェックしておこう。

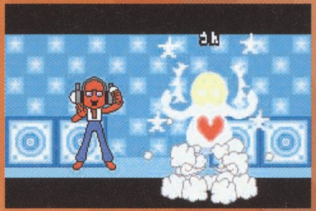



【 やりなおし 】

【 平凡 】

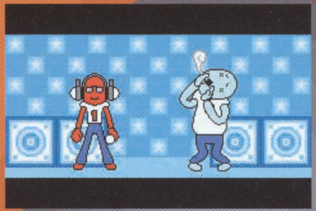
【 ハイレベル 】

**グッドなタイミング**

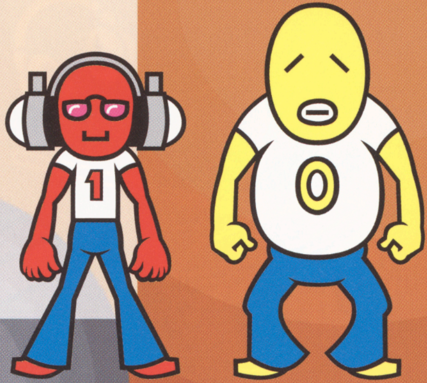


❶Tシャツの柄がハートになり、音とともに煙を上げたら合いの手は成功。

**トホホなタイミング**



❶顔面蒼白で、口からなにかが出ている状態になったときは合いの手失敗。

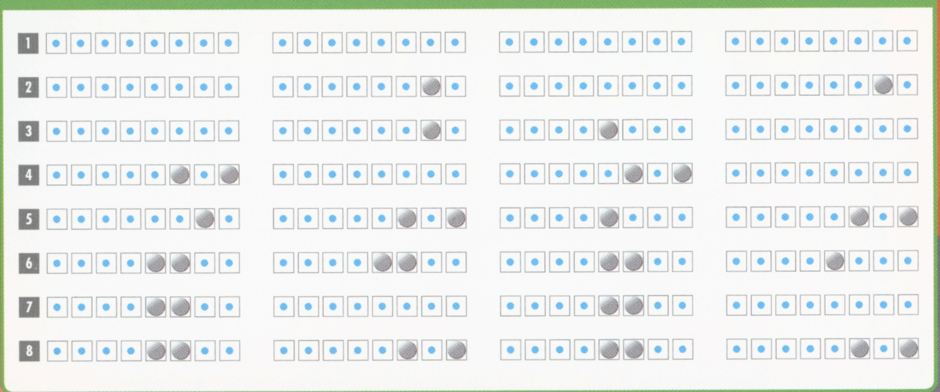






| パーフェクトプレゼント | とあるラジオ番組 |
|---|---|
| 使用ボタン | A |

## ノリ感UP! とらのまき

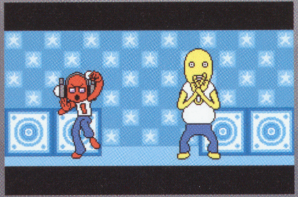


### ボタンを押すパターンを覚える

POINT!

本番前にラップメン2人がノリ方を教えてくれるので、ラップとボタン入力パターンの関連性を学ぼう。

### テンポはハイハットで刻もう



POINT!

このステージは8ビートを意識するとボタン入力しやすいので、ハイハットシンバルを参考にしよう。

### 5拍目の「うん」につられない

POINT!

「〜ですか?」のノリは、フレーズ3の3小節目5拍目などでも、ボタン入力を求められることがある。

### 「〜かもね?」のノリに注意

POINT!

「〜かもね?」のボタン入力は4ビートのウラ拍にあり、8ビートでは6拍目と8拍目で求められている。

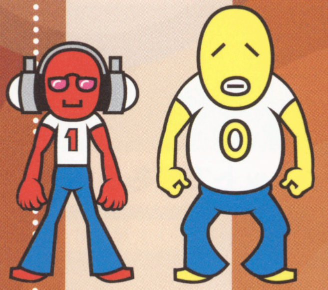
# 4 リミックス4

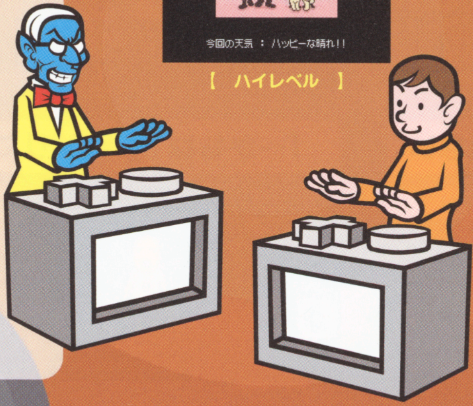
キミの実力を試してみる？
これまでの経験がモノを言うヨ～！

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

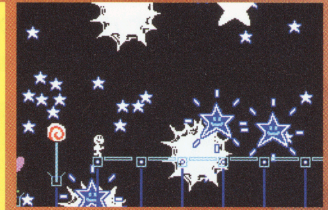




## シャッフルビートを意識してゴールをめざそう

ステージ4の「クイズ」から「ラップメン」までのリミックスステージ。テンポはキーボードのメインメロディーでつかむか、常に鳴っている3連符の電子音を参考にしよう。このステージは「ポットポットポットポット」と口ずさんでシャッフルビートを意識すれば、「ハイレベル」のクリアも夢ではない。

POINT!!



⬆BGMのテンポが速くなったら「ポット」と口ずさむテンポも合わせる。

POINT!!

⬆フレーズ8からテンポが速まり、フレーズ14になるともとに戻る。



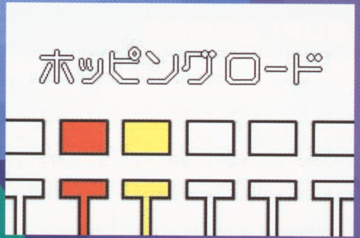


| パーフェクトプレゼント | 経営者に聞く |
|---|---|
| 使用ボタン | ✚ Ⓐ |

## ノリ感UP! とらのまき

# 5 ホッピングロード

とんでくる丸い玉。あれはイイやつです。落とさないでネ！




## 赤色の棒と黄色の棒を駆使して玉をうまく運ぼう

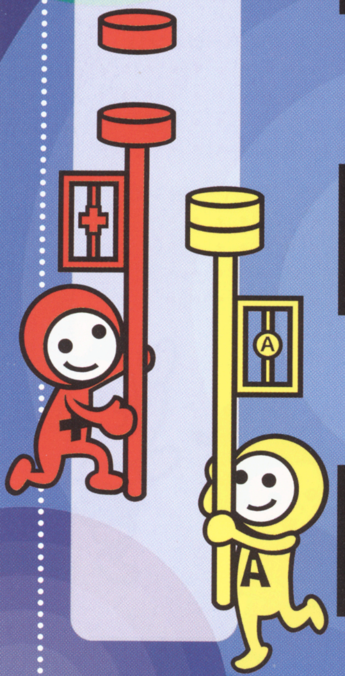
どこからともなく転がってくるイイ玉。ホッピングロードを支える2人組を操作し、イイ玉をしっかり運んであげよう。このゲームでは、8ビートを基本にプレイし、拍子が変わったら2拍3連を意識しよう。

2人組のコンビネーションの成否は、すべてプレイヤーの双肩にかかっている。

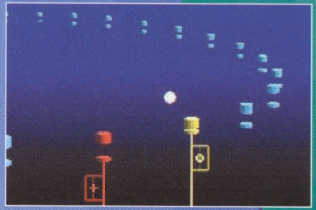
【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

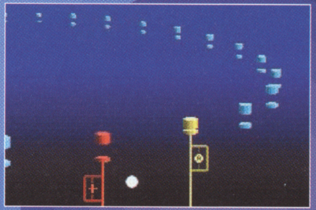


### グッドなタイミング



⬆玉が乗ったときにしっかり突き上げると、次の突き上げ棒まで運べる。

### トホホなタイミング



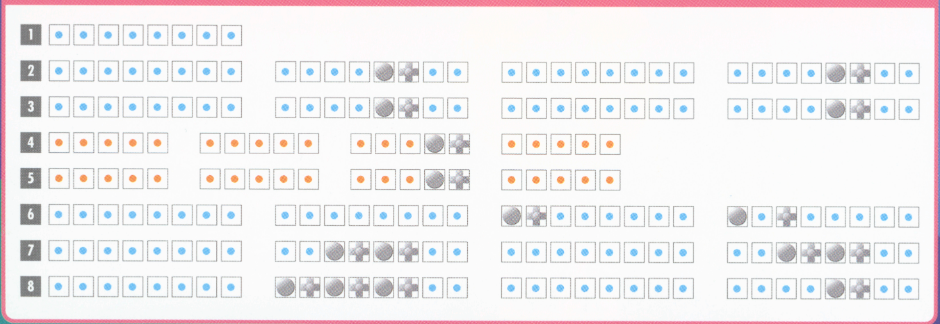
⬆間合いが速かったり遅かったりすると、跳ねがあまく玉が落ちてしまう。

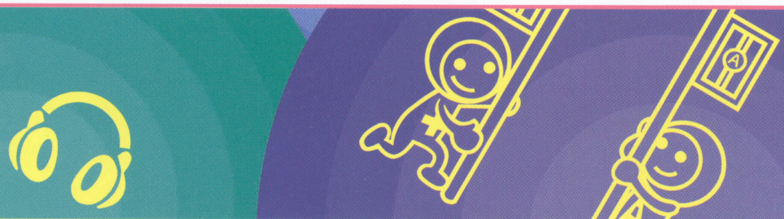




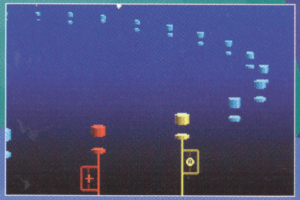
| パーフェクトプレゼント | マットなドラム |
| --- | --- |
| 使用ボタン | ✚ Ⓐ |

### ノリ感UP! とらのまき





### 玉が跳ねる間隔でテンポをとる



POINT!

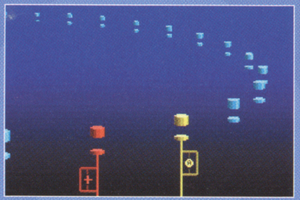
入力のテンポはフレーズ1の玉が跳ねる音でつかめるので、8ビートを意識してステージに挑もう。

### 2拍3連を乗りきろう

POINT!

フレーズ4 5は「メイドインジャパンこれぞメイドインジャパン」と口ずさみながらリズムにノろう。

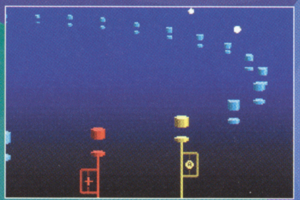
### 2拍3連をカウントする位置



POINT!

フレーズ4と5は、各1小節目の4拍目から玉が現れるので、跳ねる間隔で「メイド……」と口ずさもう。

### 軌道が異なる玉に注意



POINT!

フレーズ6では跳ね方の異なる玉がほぼ同時に下りてくる。跳ねの低いほうが先に来るので対処しよう。

# 5 忍者

敵襲だ！　十字ボタンとAボタンで応戦だ！
フジヤマ!!

パーフェクトプレゼント　ライトなドラム

使用ボタン　十字ボタン　Aボタン

## 敵の城から飛んでくる矢を剣で叩き斬れ！

敵対する城の忍者が、トノを狙って矢を撃ってきた。護衛の忍者を操作し、飛んでくる矢を斬り落とそう。

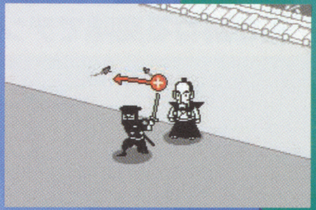
敵の忍者が矢を撃つ間隔そのままに、トノのもとへ矢が飛んでくるので、ボタン入力のタイミングは事前に知ることができる。しっかりトノを護衛し、「アッパレ」とほめてもらおう。

【　やりなおし　】

【　平凡　】

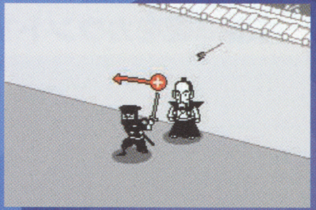
【　ハイレベル　】

### グッドなタイミング

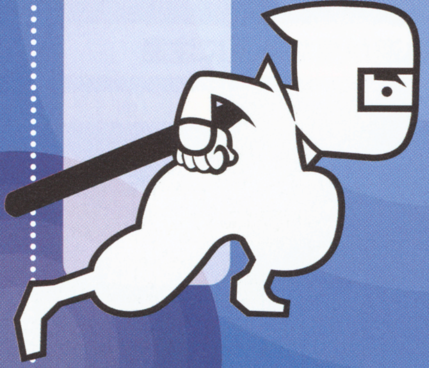


❶飛んでくる矢に合わせて剣を振るえば、矢はまっぷたつに折れる。

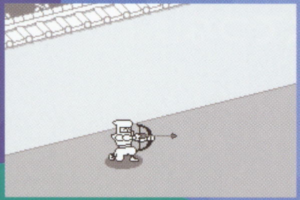
### トホホなタイミング



❶間合いを誤ると、剣が矢じりに当たり、軌道がそれて土塀に突き刺さる。



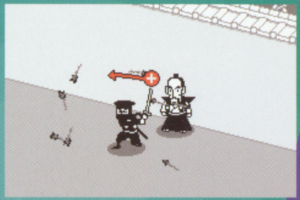
## 8ビート、16ビートを感じよう



POINT!

BGMのベースと三味線の音でテンポをつかみ、8ビートと16ビートを意識できるようにしておこう。

## 4連続の矢を斬り落とす



POINT!

フレーズ8では「ポテトポテト」と口ずさんで3連符を意識すると、4連続の矢に挑みやすい。

## ノリ感UP! とらのまき

# 5 トスボーイズ

なかよし3人組、声をかけあいながらいつも楽しくトスの練習してます。

## 打ち上げられるボールをトスでつなげよう

毎日練習に励む赤ちゃん、青くん、黄一やんの3人組を操作し、トス回しを決めよう。

3人はそれぞれひっさつトスを持っている。赤ちゃんの「ABトストス」、青くんの「セルフブルー」、黄一やんの「イエロークイック」と、どれも強力なものばかり。練習を重ねて、トス世界選手権の優勝をめざそう。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

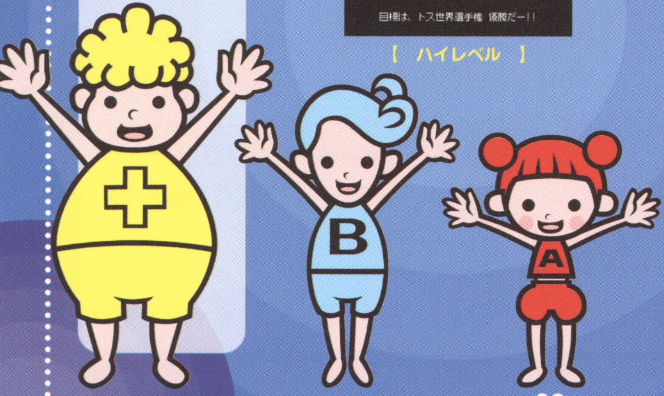
【 ハイレベル 】

**グッドなタイミング**

⇧トスをきれいに上げると、ボールは球形のままチームメイトに渡る。

**トホホなタイミング**

⇧トスに失敗するとキャラクターが汗をかき、トスボールは歪んでしまう。








| パーフェクトプレゼント | 風切るドラム |
| --- | --- |
| 使用ボタン | |

### ひっさつトスのパターンを知る

POINT!
3人はそれぞれひっさつトスを持っているので、練習パートでトス回数と、トスする間隔を覚えよう。

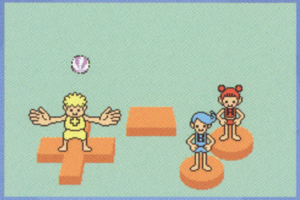
### ベースの音でテンポをつかもう

POINT!
スタート直後から鳴っているベースの音で4ビートを意識しよう。リズムキープの参考にもなる。

### トスボーイズの動きも参考に

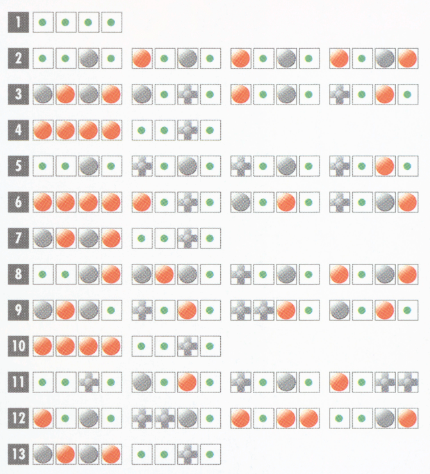
POINT!
3人は頭を振ってリズムをとっている。頭を揺らすごとに1拍分カウントし、4ビートを意識しよう。

### シメの黄一やんは3拍目



POINT!
トスワークの最後は、必ず黄一やんに回ってくる。ボタン入力のタイミングは、すべて3拍目にある。

### ノリ感UP! とらのまき



ステージ S T A G E

# 5 花火

夏といえばさ、やっぱ花火かな？ 色あざやかに打ち上げよう！

## 夏の夜空に大輪の花を美しく咲かせよう

花火は夏の風物詩。花火職人となり、町に流れる祭囃子に合わせて景気よく花火を打ち上げよう。観衆を、どこまで盛り上げることができるか。

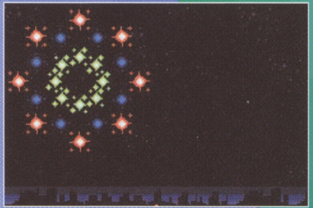
花火には「ふつうのハナビ」「きあいのハナビ」「シメのタイコボンバー」の3種類がある。それぞれ、お祭り前の特訓で確認しておこう。

【 やりなおし 】

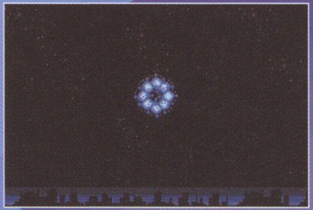
【 平凡 】

【 ハイレベル 】

**グッドなタイミング**


⬆打ち上げに成功すると花火は大輪の花を咲かせ、歓声が上がることも。

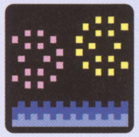
**トホホなタイミング**


⬆失敗の場合、打ち上げただけの不発か、中途半端の爆発で終わる。





| パーフェクトプレゼント | リズム俳句集 |
|---|---|
| 使用ボタン | A |



### 花火の種類を把握しよう

POINT!

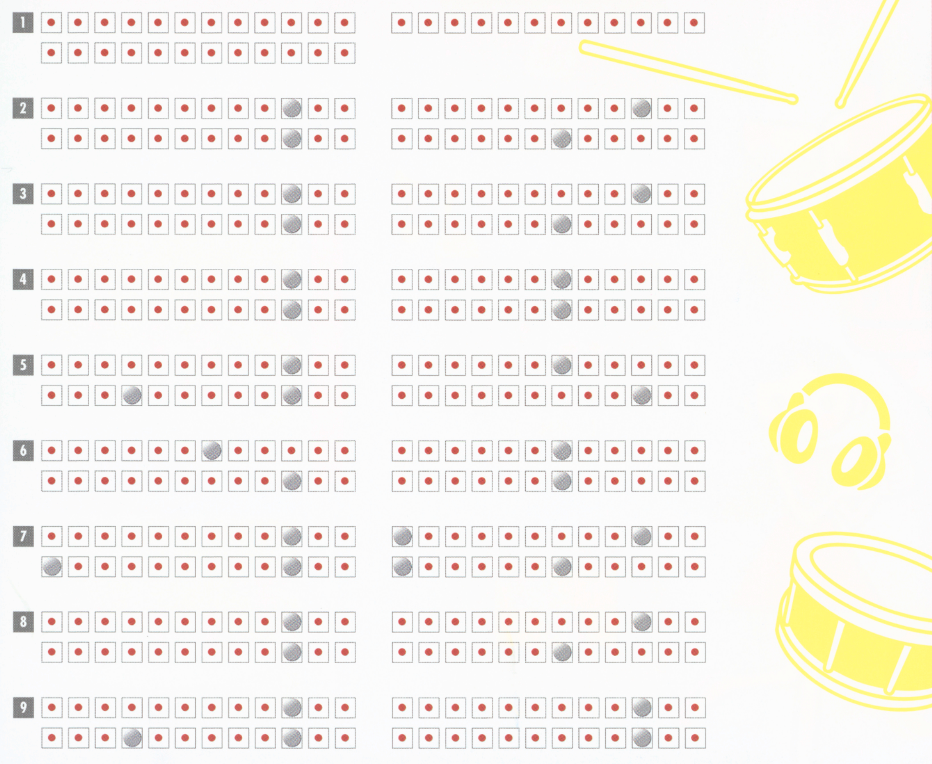
花火は全部で3種類あり、ボタンを入力するタイミングがそれぞれ異なる。お祭り前に確認しておこう。

### 祭囃子でテンポをつかむ

POINT!

祭囃子のBGMにノッてシャッフルビートを意識しよう。「ポットポット」と口ずさむと拍を数えやすい。

### ノリ感UP! とらのまき



# 5 タップダンス

あなたは女の子。となりのサルたちに合わせてタップをきざむッス！

## タップダンスで華麗にステップを踏もう！

サル2匹と女の子がタップダンスをする。女の子を上手に操作し、華麗にタップを踏もう。ステップは4種類あり、サルの鳴き声によって種類が決まる。

練習パートでは、鳴き声とステップの関連性を把握しておきたい。本番では、ノリノリにタップを踏んでサイコーの気分を味わおう。

【 やりなおし 】

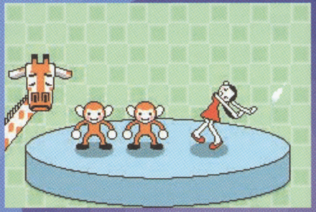
【 平凡 】

【 ハイレベル 】

グッドなタイミング

❶ステップが決まると「カツン」と音がする。キリンにほめられることも。

トホホなタイミング


❶失敗すると中途半端な音が出て、女の子が残念そうな声を出すことも。





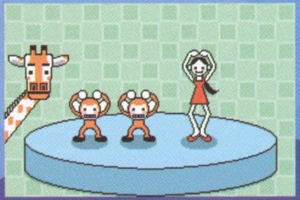
| パーフェクトプレゼント | タップダンス（スタジオ曲） |
|---|---|
| 使用ボタン | A |

### ハイハットがテンポの目安

POINT!

8ビートを感じると入力の位置をつかみやすい。ハイハットシンバルを意識して、テンポをつかもう。

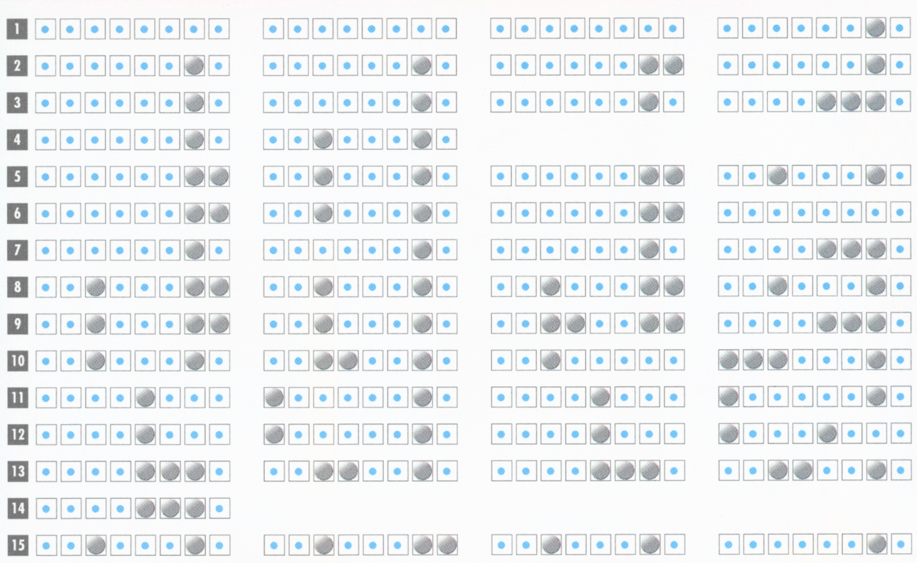
### 「ウッキー！」タップの流れ



POINT!

床を3回蹴るサルのポーズのステップは、4拍分の時間をかけて頭を下げ、5拍目からタップし始める。

### ノリ感UP! とらのまき



# 5 リミックス5

キミの実力を試してみる？
これまでの経験がモノを言うヨ～！

## チョイワル テイストの リミックスステージ

ステージ5の「ホッピングロード」から「タップダンズ」までのリミックスステージ。各ステージは、ちょっと悪ぶったグラフィックに変更されている。

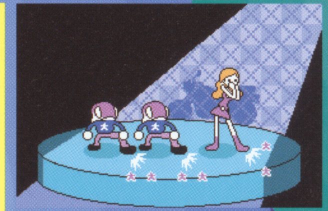
ここでは、フレーズ2の3小節目に現れる黒い玉を参考に、テンポをつかもう。黒い玉が飛び跳ねる間隔で拍を数えると、4ビートを意識できる。

【やりなおし】

【平凡】

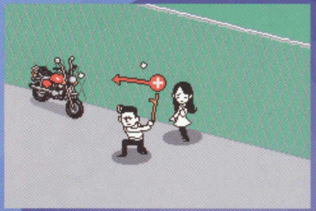
【ハイレベル】

POINT



❶フレーズ5では8ビートを意識し、連続タップを軽快に決めよう。

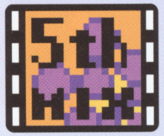
POINT



❶フレーズ13の2小節目は、続け様につぶてが飛んでくるので注意。



| | |
|---|---|
| パーフェクトプレゼント | WISH君を待てなくて（スタジオ曲） |
| 使用ボタン | ✚ A B |




### ノリ感UP! とらのまき

1 ホッピングロード
2 ホッピングロード
3 ホッピングロード
4 タップダンズ
5 タップダンズ
6 トスボーイズ
7 トスボーイズ
8 タップダンズ
9 タップダンズ
10 タップダンズ
11 タップダンズ ➔ トスボーイズ
12 忍者
13 忍者 ➔ 花火
14 花火
15 タップダンズ
16 タップダンズ
17 タップダンズ
18 タップダンズ ➔ 花火
19 タップダンズ
20 タップダンズ
21 タップダンズ
22 タップダンズ ➔ 花火
23 トスボーイズ
24 トスボーイズ ➔ 花火
25 トスボーイズ

# 6 バリバリ三人衆

ラフだった彼らがバリっとスーツを着てきたヨ！カッコイイ!!

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

## カントリー＆ウェスタンのBGMにノッて手を叩こう！

ステージ1で活躍したパチパチ三人衆が、スーツを着こなして再び登場。今度の舞台はウェスタン。カントリーミュージックの調べにノッて、「パンパンパン」と拍手を決めよう。

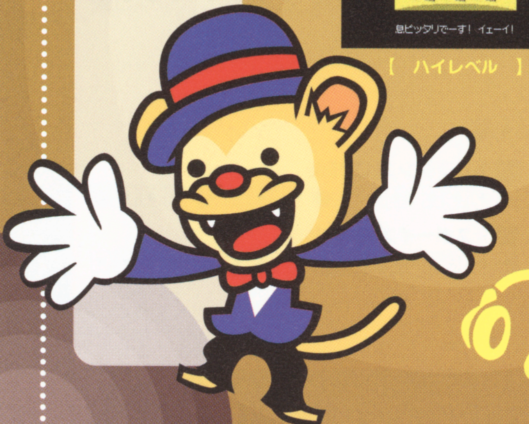
ギャラリーの目が以前と変わり厳しくなったので、「やりなおし」になったら、空き缶を投げつけられることも……。

**グッドなタイミング**

↑ステージ1と同様、成功すると「パン」と拍手の音がして笑顔を見せる。

**トホホなタイミング**

↑間合いを誤ると、拍手の音はせず、仲間からしらけた目で見られる。







| パーフェクトプレゼント | バリバリ三人衆（スタジオ曲） |
|---|---|
| 使用ボタン | Ⓐ |

### ベースの伴奏に耳を傾けよう

POINT!

ベースの音で8ビートを意識すればボタンを入力しやすい。トランペットの音も、テンポを計る目安に。

### 拍手のタイミングに注意

POINT!

フレーズ5の2小節目の1拍目は、9拍休んでからボタン入力のタイミングが来るので注意。

### 偶数拍ではなく奇数拍

POINT!

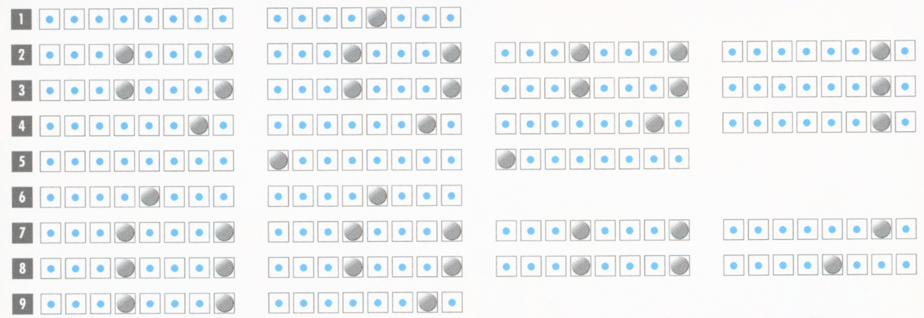
フレーズ6はBGMの曲調で偶数拍にボタン入力があると思いがち。実際は奇数拍なので注意しよう。

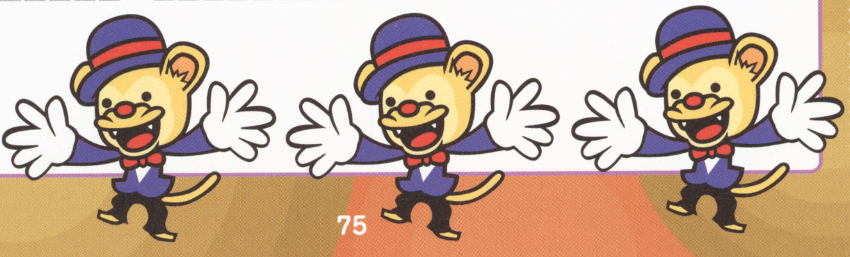
### 最後の決め所は5拍目

POINT!

フレーズ8では三人衆が立て続けに拍手する。8ビートを意識し、5拍目のボタン入力に備えよう。

### ノリ感UP! とらのまき



# 6 ボンダンス

これがいまどきのぼんおどり！
ノリノリだヨ！　イェーイ！

## シンセサイザーの音が刺激的！レッツダンス！

ステージ2の「ザ☆ぼんおどり」が、今風にアレンジされて再登場。電子音の祭囃子でテンポをとり、シャッフルビートを意識しよう。「ポットポットポット」と口ずさむと、ボタン入力の正確さが増すはずだ。

フレーズ12の3小節目は、例によって2拍3連。歌のメロディーに合わせて拍を数えよう。

**グッドなタイミング**

❶友だちと手拍子がそろうと、「決まった！」といった感じで喜んでくれる。

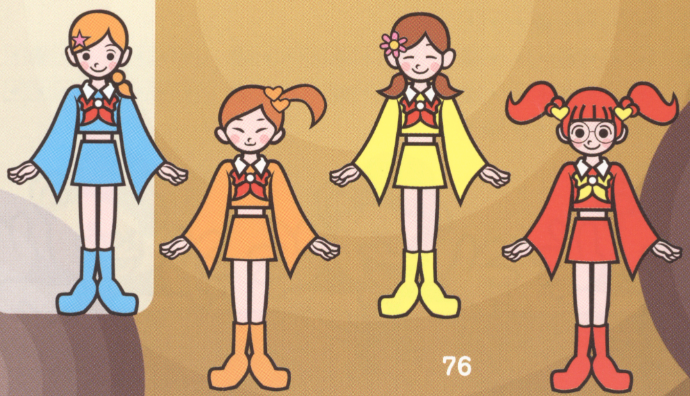
**トホホなタイミング**

❶友だちと手拍子のタイミングがずれると、露骨にいやな顔をされる。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

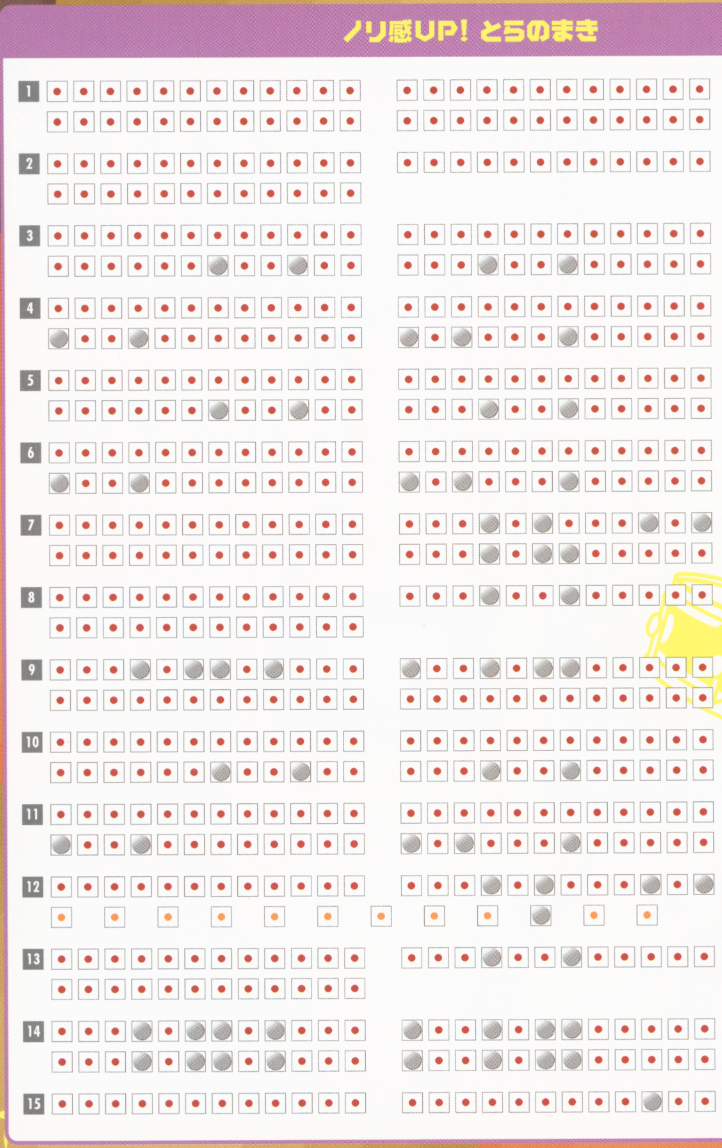
【 ハイレベル 】







| | |
|---|---|
| パーフェクトプレゼント | ボンダンス（スタジオ曲） |
| 使用ボタン | A |



リバイバル　REVIVAL

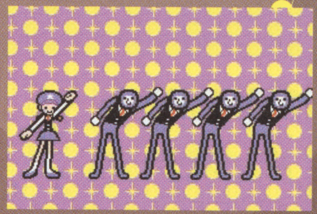
# 6 コスモダンス

宇宙を代表するダンサーたち！
キレた動きにくぎづけです!!

## ジャズナンバーに ノッて クールに踊ろう

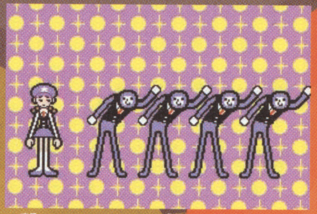
ハイハットシンバルの音でテンポをつかみ、シャッフルビートを意識しよう。「とらのまき」フレーズ9の2小節目から始まるブレイクタイムの長短はランダムに決まるので、BGMに1 2 3 4とカウントが流れたら、フレーズ10 1小節目の頭から読み進めよう。さあ、キュートなリーダーを満足させられるか。

**グッドなタイミング**



⬆コスモダンサーの動きがそろうと成功の音が鳴る。見た目の変化はない。

**トホホなタイミング**

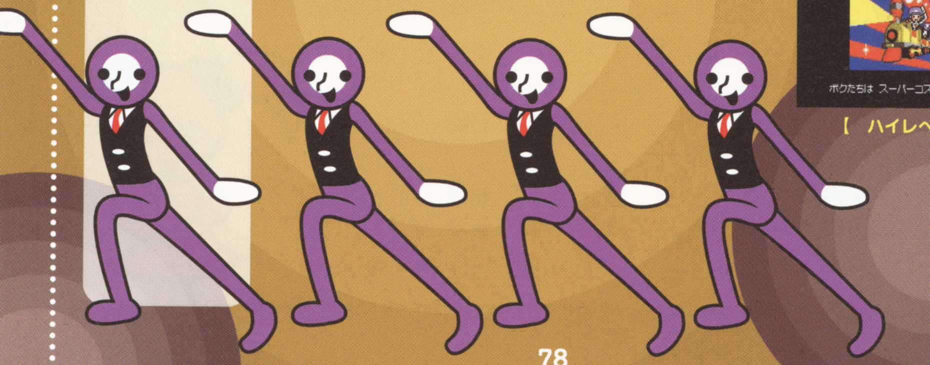


⬆少しでもダンスの動きに乱れがあると、リーダーは表情を曇らせる。

【　やりなおし　】

【　平凡　】

【　ハイレベル　】

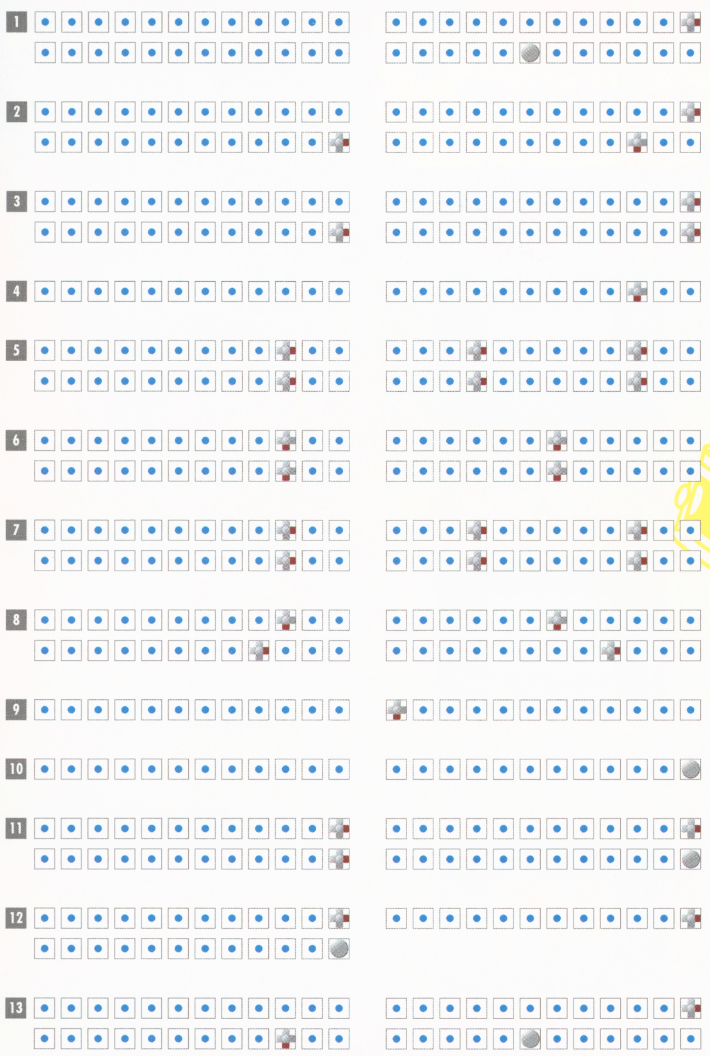


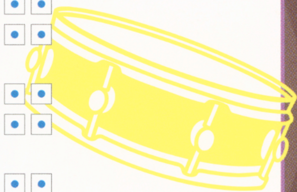




| パーフェクトプレゼント | コスモダンス（スタジオ曲） |
| --- | --- |
| 使用ボタン | ✚ Ⓐ |

### ノリ感UP！とらのまき





※フレーズ1の拍は、ドラムの音が鳴ったあとから数えるものとする。

# 6 ラップウィメン

あのラップメンにライバルが登場だ！
キュートなボイスにもうメロメロ！

## ウォーキングベースにノッてラップをきめよう

かわいい容姿と声、そしてノリノリのラップが好評のラップウィメン。ステージ4で登場したラップメンとは、楽屋のおやつを巡る因縁があるようだ。

このステージはテンポを計る要素にこと欠かないので、4ビートを意識しやすい。ボタン入力の位置もそう難しくないので、難なくプレイできるだろう。

【 やりなおし 】

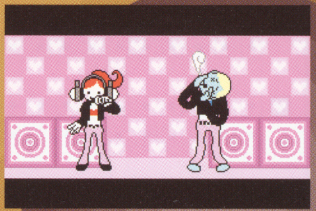
【 平凡 】

【 ハイレベル 】

グッドなタイミング

❶合いの手がうまく入ると、クラッシュシンバルの音を立てて煙が上がる。

トホホなタイミング


❶合いの手に失敗すると顔面蒼白となり、口から霊魂らしきものが見える。





| パーフェクトプレゼント | 歌詞カード3 |
| --- | --- |
| 使用ボタン | A |

### リバイバルでも難易度は低め

POINT!
4ビートを意識するとボタン入力の位置がわかりやすい。難易度は高くないので、プレイを楽しもう。

### BGMのテンポをつかもう

POINT!
ウォーキングベースの音からテンポをつかもう。スネアドラムの音も、テンポをつかむ目安となる。

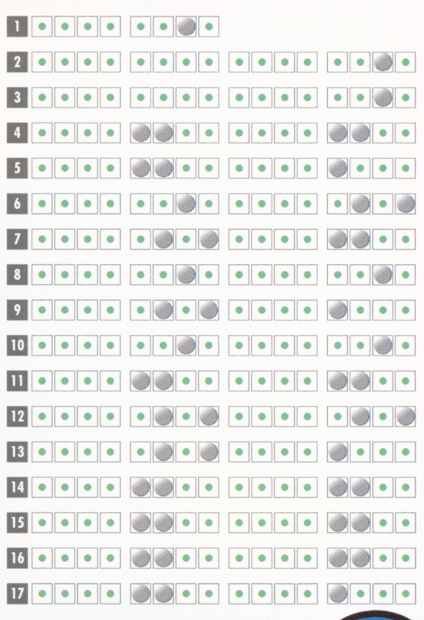
### キャラの動きでテンポキープ

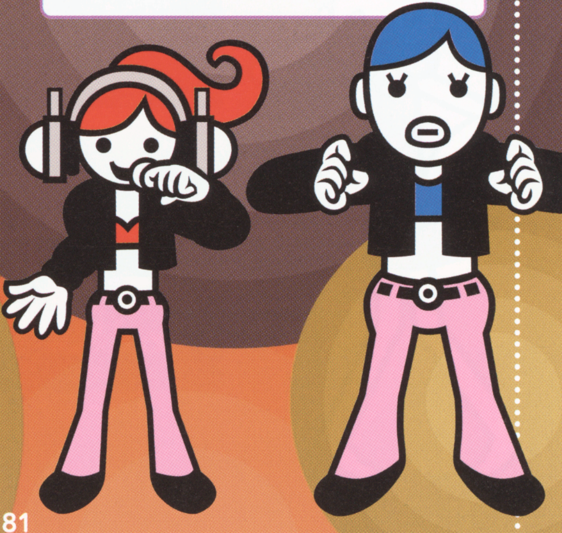
POINT!
4ビートの1拍目と3拍目に体を動かしてリズムをとっている2人。拍を数える際の目安としよう。

### 手軽に「ハイレベル」を狙おう

POINT!
ウォーキングベースのテンポに合わせてAボタンを連打すれば、「ハイレベル」の評価を得られる。

### ノリ感UP! とらのまき





# 6 スーパータップ

サルがパワーアップ！
あなたはかれらについていけるか!?
まけるな〜！

【 やりなおし 】

【 平凡 】

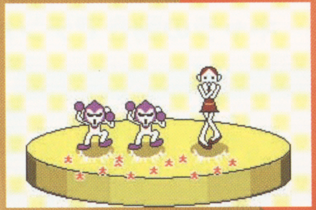
【 ハイレベル 】

## 今度のタップはスカに挑戦！スピードにノろう

ステージ5の「タップダンズ」が、スカにアレンジされて再登場。ステップは以前のものと変わらないので、SALUの鳴き声に合わせてタップを踏もう。

BGMのテンポは若干速く、途中から加速するのでつかみにくいかもしれないが、スカのリズムにノれると、最高に気分が高揚するステージとなる。

グッドなタイミング


❶タップが決まれば「カツン」と音はするが、見た目に変化はない。

トホホなタイミング

❶タップに失敗すると靴が弾く音が出ないうえ、背景のスクロールも止まる。

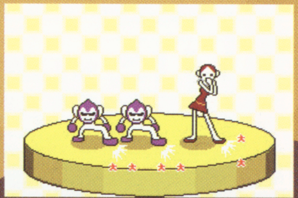
| パーフェクトプレゼント | スーパータップ（スタジオ曲） |
|---|---|
| 使用ボタン | A |

### ハイハットでテンポをつかもう

POINT!

このステージは8ビートを意識したいので、BGMのハイハットシンバルを参考にテンポをつかもう。

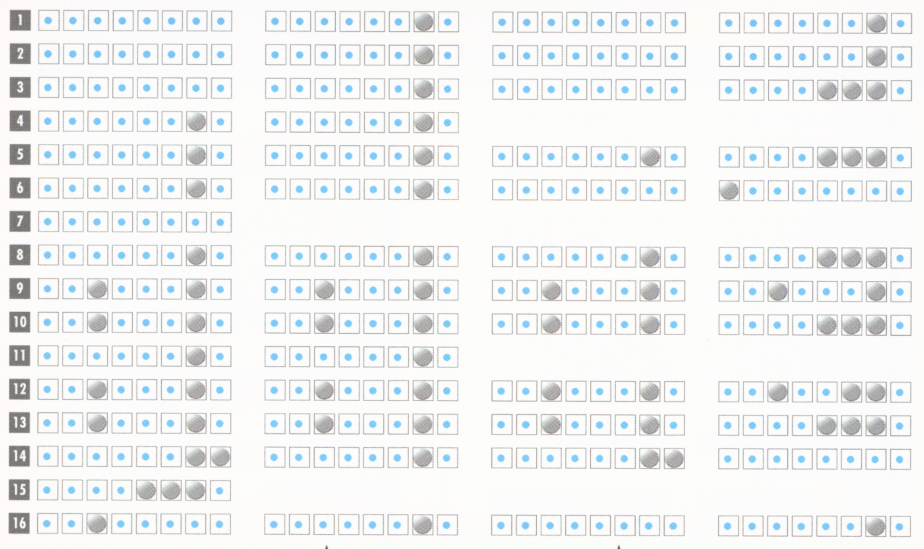
### 惰性でボタンを入力しない！



POINT!

フレーズ12の4小節目は6拍目・7拍目にボタン入力が求められる。テンポが速いのでつられないこと。

### ノリ感UP! とらのまき



# 6 リミックス6

キミの実力を試してみる？
これまでの経験が
モノを言うヨ～！

【 平凡 】

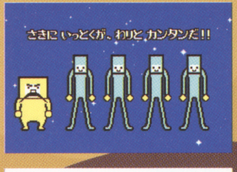
【 やりなおし 】

【 ハイレベル 】

| | |
|---|---|
| パーフェクトプレゼント | リミックス6（スタジオ曲） |
| 使用ボタン | ✚ A B |

## リズムゲームの集大成ともいえるリミックスステージ

ステージ1～6のリズムゲームから選りすぐったリミックスステージ。これまでのおさらいだけあって長丁場だが、求められるボタン入力の難易度はそれほど高くない。BGMで「ドンドン」と鳴っているバスドラムや、各パートのキャラクターが体でリズムをとっているので、テンポをつかみやすいだろう。



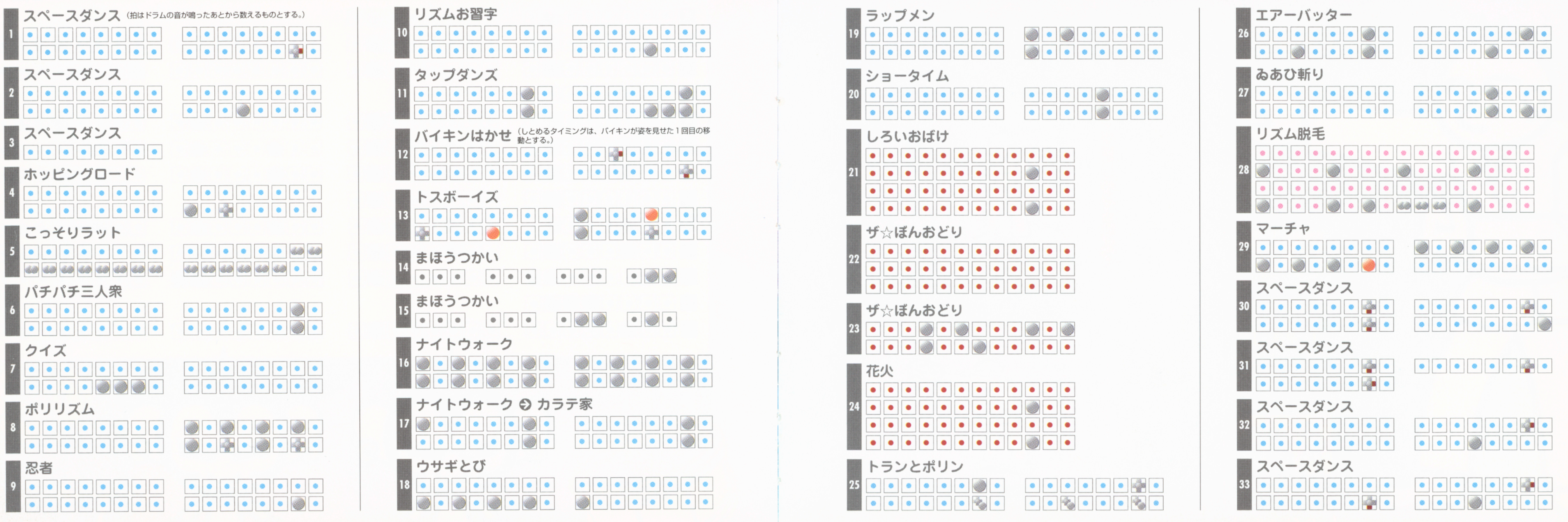
POINT!

➡冒頭でスペースダンサーズのリーダーにいわれるとおり、難易度は高くない。8ビートを意識できれば、難なくクリアできるだろう。

POINT!

➡フレーズ14と15は3拍子。伴奏のオルガンの音で、テンポをとり直すとよいだろう。フレーズ13の4拍子につられないように注意。

## ノリ感UP! とらのまき



# 7 カラテ家2

とんでくるモノをAボタンでパンチ！
でも、スピードがヘンテコだヨ。

## 「カラテ家」がパワーアップ！パンチを当てろ！

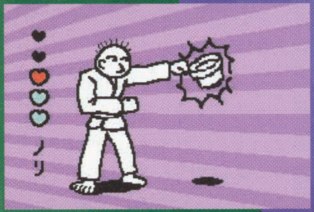
ステージ1の「カラテ家」が、BGMのテンポをアレンジして再登場。ボタン入力が求められるタイミングは、前回と変わらず4拍目だが、テンポが極端に遅くなったり速くなったりするので、モノにパンチを当てるのが難しい。はたして、飛んでくるすべてのモノに、パンチを当てることができるだろうか。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

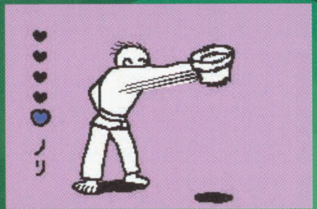
【 ハイレベル 】

グッドなタイミング




❶パンチがヒットすると、「バシッ」という音とともにモノが弾き飛ぶ。

トホホなタイミング



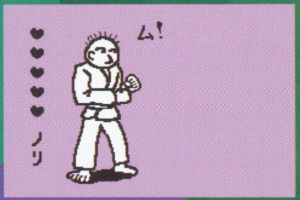

❶パンチがモノにかすると気の抜ける音が出て、モノは足下に落ちる。





| パーフェクトプレゼント | さむらいドラム |
|---|---|
| 使用ボタン | A |

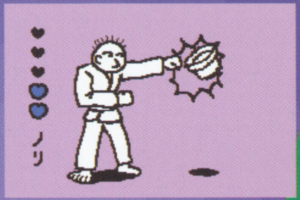
### バスドラムでテンポを計る




POINT!!

テンポが速くなったり遅くなったりするので、バスドラムの音を意識してテンポをしっかり把握しよう。

### カラテ家の動作も参考に




POINT!!

ステージ1と同様にカラテ家は4ビートのリズムでノッているので、これも参考にしてテンポをとろう。

### 背景の描写にも注目しよう

POINT!!

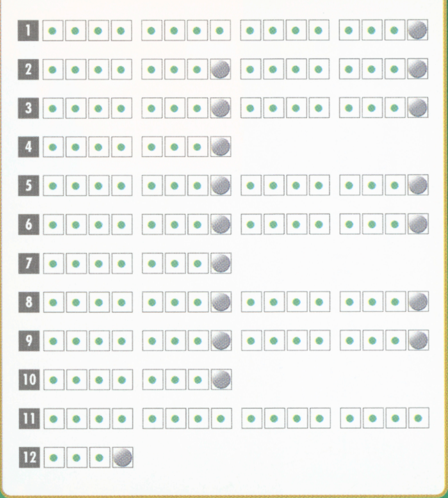
ノリのハートマークが3個以上になると、描写される背景も4ビートのリズムで変化する。参考までに。

### シメのテンポは3パターン

POINT!!

フレーズ12の4小節目のテンポは3種類。速い・普通・遅いの3パターンがあるので気をつけよう。

### ノリ感UP! とらのまき



# 7 リズム脱毛2

またしても生えてくるうっとうしい「毛」!
ぬいちゃえ、ぬいえちゃえ!

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

## ムダ毛のパターンが豊富になってカムバック!

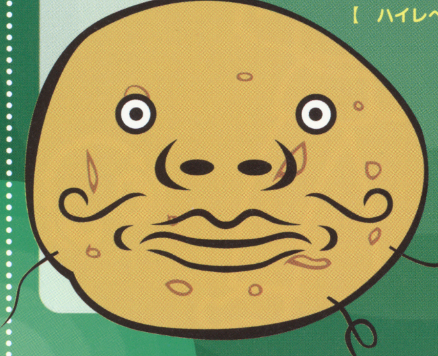
ステージ1の「リズム脱毛」が、毛抜きのバリエーションを増やして再登場。メインメロディーでテンポを計りながら、「タカタカタカタカ」と口ずさんで16ビートを刻もう。32ビートの位置でボタン入力が求められるフレーズ14は、口ずさんでイメージするのは難しい。16ビートのウラ拍を意識して挑もう。

### グッドなタイミング

❶毛根から処理するときれいに抜ける音がし、すっきりさせると笑顔に。

### トホホなタイミング

❶ピンセットでつまむ際に失敗すると、中途半端に毛が切れて野菜が痛がる。

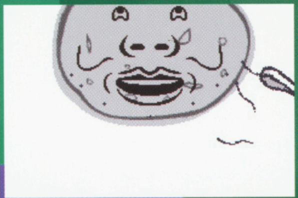






| パーフェクトプレゼント | ハットテクなドラム |
|---|---|
| 使用ボタン | A OR 十字ボタン |

### BGMはステージ1と変化ない



POINT!

テンポは変わらない。メインメロディーに合わせて「タカタカ」と口ずさみ、16ビートを意識しよう。

### ウラ拍を意識して最後を決める

POINT!

「とらのまき」の補足に記したように、32ビートは、16ビートのウラ拍を意識し、位置関係を把握しよう。

### ノリ感UP! とらのまき

※このステージの(長押し)は、Aボタン、または十字ボタンの長押しとする。

【 補足 】

フレーズ14は、以下のように16ビートでカウントしようとすると、1本抜けない。

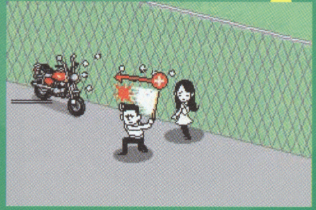
# 7 忍者の子孫

オレのじいちゃんのじいちゃんのじいちゃんのじいちゃんは忍者なんだぜ。

## 女の子を守ろう！トノの護衛よりも気合が入る!?

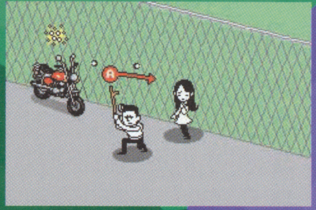
ステージ5の「忍者」が、現代版にアレンジされて再登場。忍者の子孫「田中」を操作し、トノの子孫である女の子を守ってあげよう。BGMは前と同じなので、このステージでも、敵がパチンコを撃つ間隔を事前に知ることができる。それをしっかり覚え、飛んでくるつぶてを木の枝で叩き割ろう。

グッドなタイミング

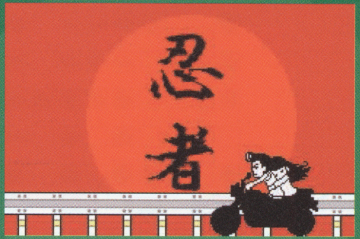


⬆つぶてをうまく跳ね返すと、「ぽん」と音をたてまっぷたつに割れる。

トホホなタイミング



⬆つぶてが当たる瞬間が少しずれると、弾く音がして金網へそれる。



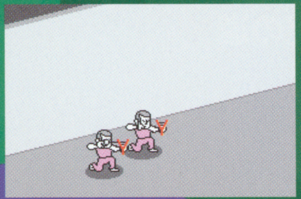
【　やりなおし　】

【　平凡　】

【　ハイレベル　】

| パーフェクトプレゼント | 忍者の巻物 |
|---|---|
| 使用ボタン | |

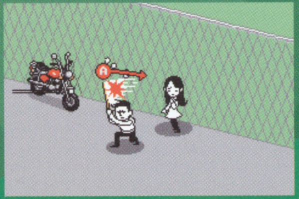
### テンポは笛の音と三味線の音で



POINT!

BGMはステージ5の「忍者」と変わらないので、笛と三味線の音でテンポを計り、ビートを刻もう。

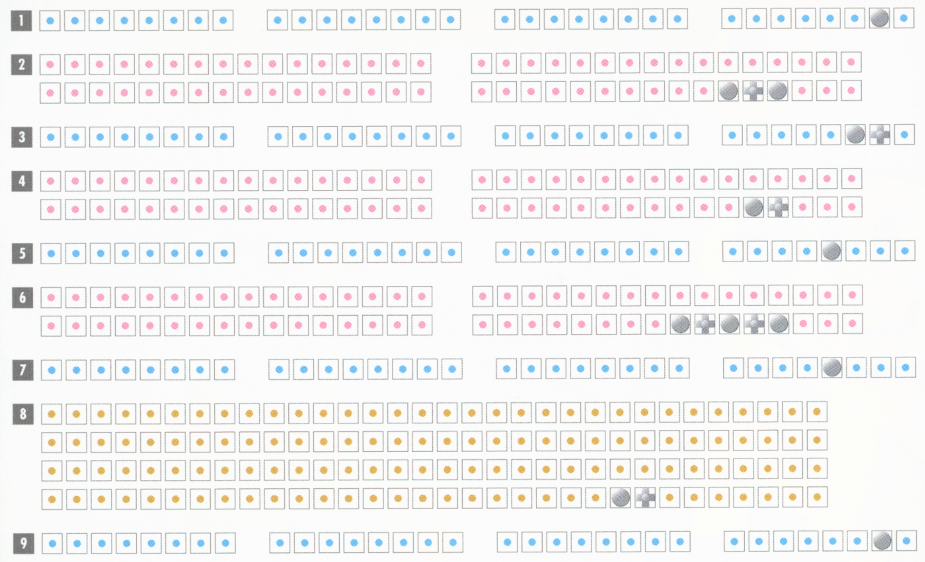
### ほぼ同時に来るつぶてに注意



POINT!

フレーズ8は32ビートでボタン入力が求められる。「とらのまき」の補足を参考に、位置を把握しよう。

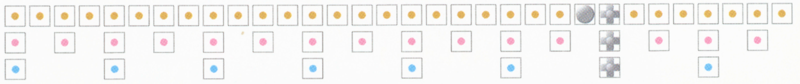
### ノリ感UP! とらのまき



【　補足　】

フレーズ8は、8ビートの7拍目とその直前に、Aボタンを入力するポイントがある。

32ビート
16ビート
8ビート



# 7 ナイトウォーク2

音楽にあわせてせてジャンプしてネ!
ビリビリウオに気をつけよう。

## 障害物の設置により、難易度が上がった夜空の道

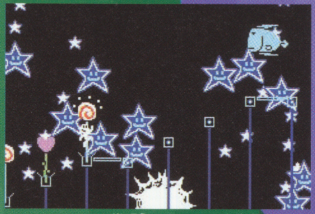
ステージ4の「ナイトウォーク」が、新キャラクターを加えて再登場。ここでも、ドラムの音をヒントにテンポをつかみ、4ビートを意識しながらプレイしよう。空に浮かぶ「ビリビリウオ」が障害物として設置された以外は、とくに変化はない。道を踏みはずさないようにジャンプし、先へと進もう。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

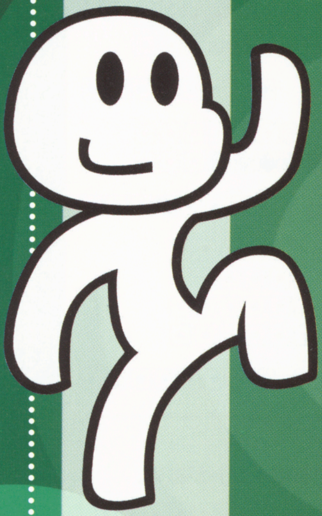
グッドなタイミング



❶ジャンプに成功すると、四角い箱から飴などのオブジェが現れる。

トホホなタイミング

❶ジャンプの踏みきりがずれると、箱からNGマークが表示される。





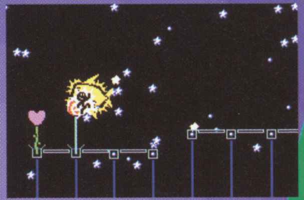


| パーフェクトプレゼント | ナイトウォーク情報 |
|---|---|
| 使用ボタン | A |

### テンポはドラムの音でつかむ

POINT!
ステージ4と同様、バスドラムとスネアドラムの音を参考にしてテンポを計り、4ビートを意識しよう。

### ビリビリウオに注意

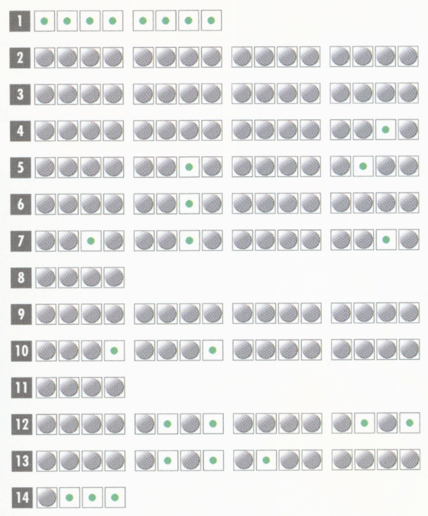


POINT!
新キャラクターの「ビリビリウオ」に触れると即「やりなおし」だ。うっかり触れないように注意したい。

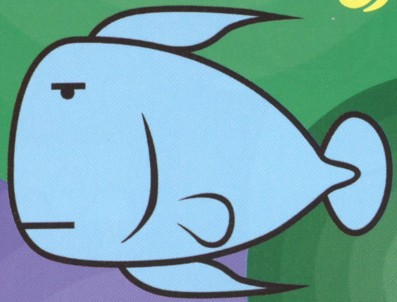
### ここでも星が足りないと……

POINT!
「ビリビリウオ」を意識するあまりジャンプを控えると、ゴール地点の光の柱が現れないので注意しよう。

### ノリ感UP! とらのまき



※可能なかぎりジャンプしたものを表記する。



# 7 マーチャ2

行進をするのだ。こんどのはちょっとテクニカルだ！ がんばりたまえ。

## キュートな隊長の号令に合わせて行進しよう

隊長の号令の種類を増やし、ステージ1の「マーチャ」が再登場。グラフィックがキモかわいくアレンジされた。

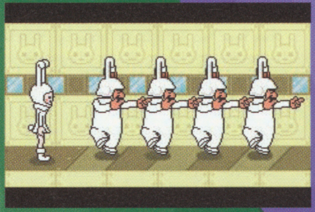
号令と見た目の違いはあるが、BGMはそのままなので、バスドラムの音でテンポをつかみ、4ビートを意識しよう。テンポキープができれば、どんな号令でも即座に対応できるはずだ。

【 やりなおし 】

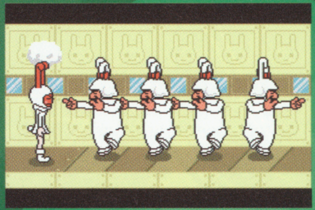
【 平凡 】

【 ハイレベル 】

**グッドなタイミング**

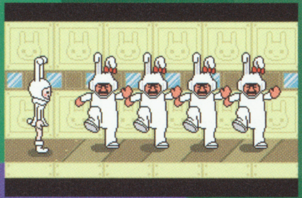

⇧見た目に変化はないが、隊員全員の動きがそろうと気持ちがよい。

**トホホなタイミング**


⇧号令に違反したり遅れたりすると、真っ赤な顔をした隊長に怒られる。

| パーフェクトプレゼント | カカトテクなドラム 1 |
|---|---|
| 使用ボタン | ✚ A B |

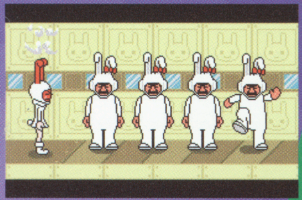
### バスドラムの音でテンポを把握



POINT!

「ドッドッド」と低音に響くバスドラムの音でテンポをつかみ、4ビートを意識してステージに挑もう。

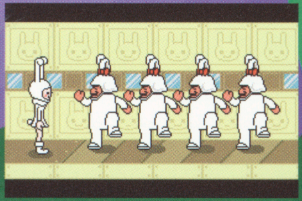
### 隊長のフェイントをかわそう



POINT!

フレーズ8で隊長が「ぜんたーい」と声をあげた後、すぐ「みぎむけみぎ」の号令をかけてくるので注意。

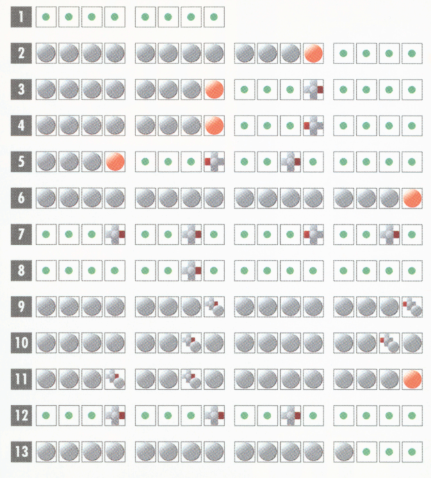
### 行進中の号令は同時押しで対処



POINT!

行進中に号令をかけられたら、同時にボタンを入力して対応する。おちついてプレイしよう。

### ノリ感UP! とらのまき




### ここでも最後まで気を抜かない

POINT!

「マーチャ2」のフィニッシュも行進のまま画面からフェードアウトする。最後までさぼらず行進しよう。

# 7 リミックス7

キミの実力を試してみる?
これまでの経験がモノを言うヨ～!

【 やりなおし 】

【 平凡 】

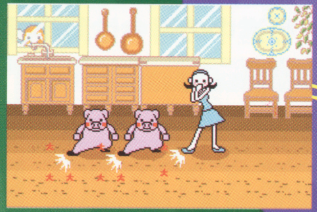
【 ハイレベル 】

## シビアなボタン入力が求められるリミックスステージ

このステージはBGMが変化していくので、各パートのキャラクターが刻んでいるリズムを参考にテンポを計ろう。基本4ビートを意識しながら進めるとプレイしやすい。

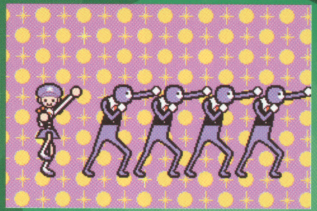
2拍3連やシャッフルビートの位置でボタン入力を求められることもある。「とらのまき」を活用して進めてほしい。

POINT!!



⬆各キャラクターの動きに注目してテンポをつかみ、4ビートを感じよう。

POINT!!



⬆フレーズ14にはシャッフルビートが、16には2拍3連が控えている。





| | |
|---|---|
| パーフェクトプレゼント | よろこびの声 |
| 使用ボタン | ✚ Ⓐ Ⓑ |

### ノリ感UP! とらのまき

1 マーチャ

2 マーチャ

3 マーチャ ➔ カラテ家 ➔ スペースダンス

4 トランとポリン

5 カラテ家 ➔ リズム脱毛

6 リズム脱毛 ➔ ゐあひ斬り

7 ゐあひ斬り ➔ リズムお習字

8 ゐあひ斬り

9 パチパチ三人衆

10 パチパチ三人衆

11 マーチャ ➔ タップダンズ

12 しろいおばけ

13 ナイトウォーク ➔ カラテ家

14 カラテ家 ➔ コスモダンス

15 ショータイム

16 パチパチ三人衆 ➔ エアーバッター ➔ パチパチ三人衆 ➔ エアーバッター

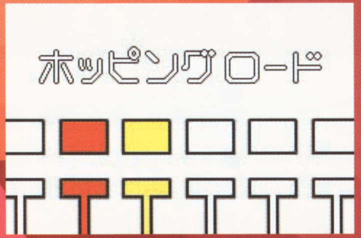
17 タップダンズ

18 バイキンはかせ（※しとめるタイミングは、バイキンが姿を見せた1回目の移動とする。）

19 タップダンズ ➔ スペースダンス ➔ ウサギとび

# 8 ホッピングロード2

とんでくる丸い玉。ほんとにイイやつなんですヨ〜。落とさないでネ!




## 飛び跳ね方が複雑になった丸い玉をしっかり運ぼう

ステージ5の「ホッピングロード」が、イイ玉の数を増量して再登場。再びホッピングロードを支える2人組を操作し、数多く現れるイイ玉を、しっかり運んであげよう。

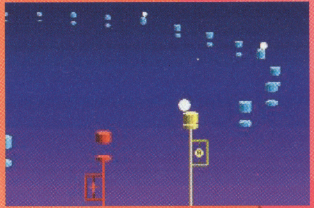
BGMに変化はないので、イイ玉の跳ねる間隔を参考にテンポをつかみ、8ビートのリズムを意識してプレイしよう。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

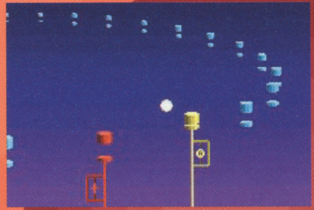
【 ハイレベル 】

**グッドなタイミング**



❶玉を突き上げた際に「ポン」と金属的な音が出て、放物線を描くと成功。

**トホホなタイミング**

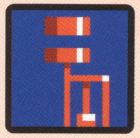


❶玉の突き上げに失敗すると、通常跳ねる音を出しながら落ちてしまう。

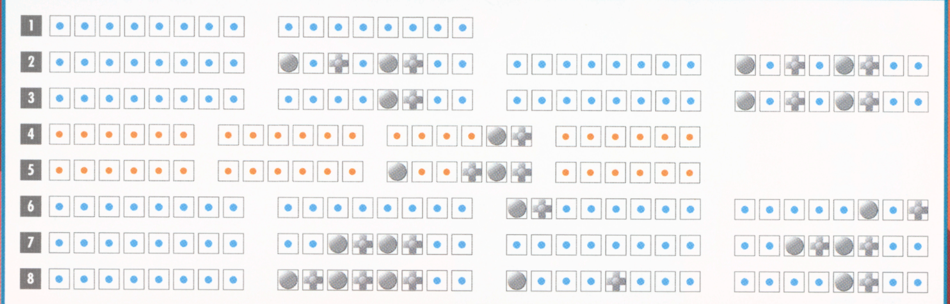




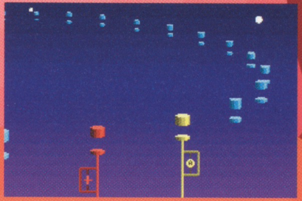
| パーフェクトプレゼント | テクノなドラム |
|---|---|
| 使用ボタン | ✚ Ⓐ |



### ノリ感UP! とらのまき



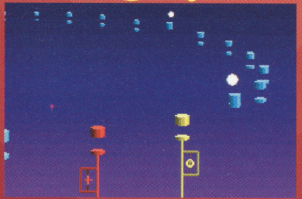
### 2個目の玉でテンポを計ろう



**POINT!**

ステージ5と同じBGMなので、スタート直後の2個目の玉が跳ねる間隔を目安にテンポをつかもう。

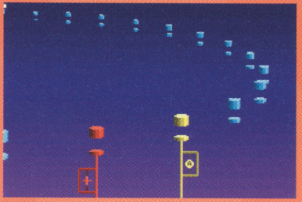
### 2拍3連のパートをこなそう



**POINT!**

フレーズ4と5は2拍3連なので、「メイドインジャパンこれぞ……」と口ずさんでリズムをとろう。

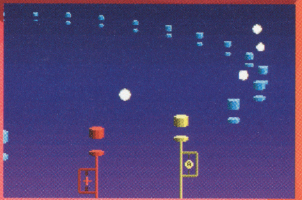
### 2拍3連の拍を意識するには



**POINT!**

フレーズ4の1小節目の4拍目に2個目の玉が現れる。跳ねる音に合わせて「メイド……」と口ずさもう。

### 入り組む玉にあわてない



**POINT!**

出玉率が上がりフレーズ8では最大4個同時にイイ玉が出現する。拍を数えながら冷静に対処したい。

# 8 トスボーイズ2

なかよし3人組、声をかけあいながらいつも楽しくトスの練習してます。

【 やりなおし 】

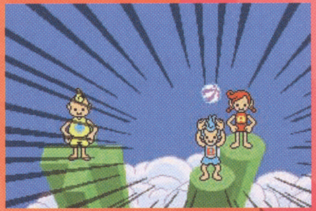
【 平凡 】

【 ハイレベル 】

## さらに磨きのかかったトスボーイズのチームワーク

ステージ5の「トスボーイズ」が、トスワークのレベルを上げて再登場。3人のひっさつトスは健在なので、覚えてない場合は、ステージ5の練習パートでおさらいしよう。ここでも、赤ちゃん、青くん、黄ーやんの3人を操作し、連続トス回しを決めよう。最強メンバー誕生の日は、近いかもしれない。

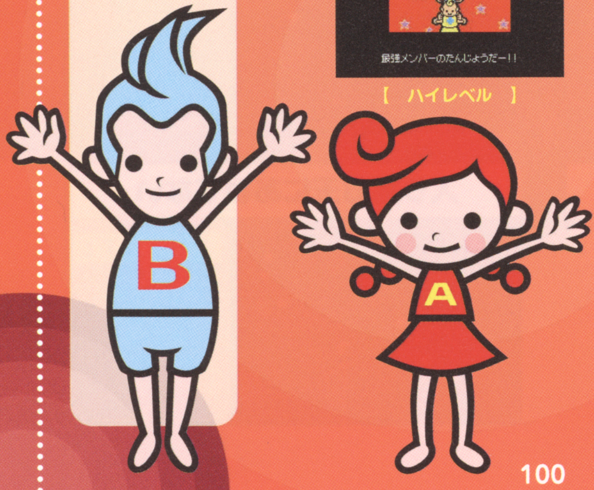
**グッドなタイミング**



↑トスに成功しても見た目に変化はなく、そのまま仲間にパスが通る。

**トホホなタイミング**

↑トスを上げるタイミングが早かったり遅かったりすると、ボールが歪む。







| パーフェクトプレゼント | リズム漫才 |
|---|---|
| 使用ボタン | ✚ Ⓐ Ⓑ |

### キャラクターの動きがカギ

POINT!

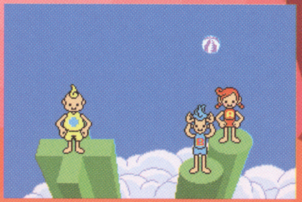
このステージでも、トスボーイズが刻むリズムを参考にしよう。頭の動きはちょうど1拍分に相当する。

### BGMのベースの音に注意

POINT!

BGMのベースの音で4ビートを意識して、ステージ攻略に挑もう。リズムキープの参考にもなる。

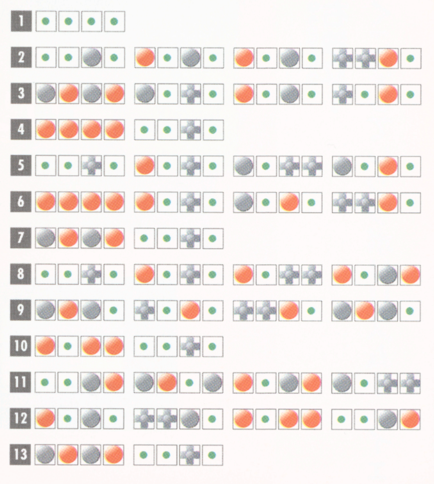
### 青くんのトスに注意

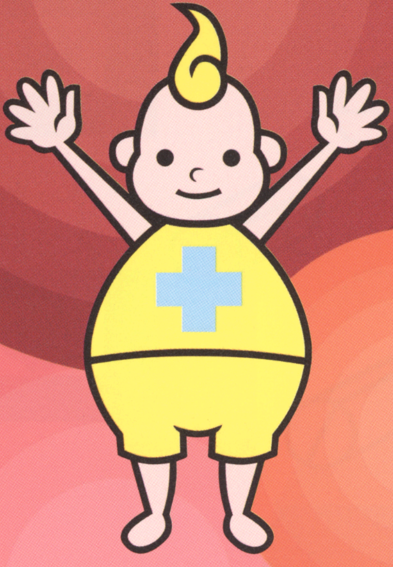


POINT!

フレーズ11 2小節目、3小節目の青くんはトス間隔が長くなるので、ボタン入力のミスに気をつけよう。

### ノリ感UP! とらのまき



# 8 ポリリズム2

これぞ左右独立！ テンポよくこなしてレッツポリリズム！ イェーイ！

## 両手を使いこなして「赤いモノ」を大量生産しよう

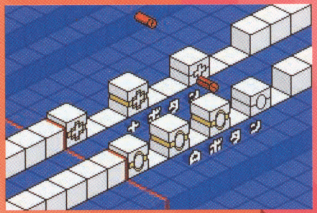
ステージ4の「ポリリズム」が、生産性を向上させて再登場。今回は、左右の手を独立して動かし、「赤いモノ」を運ばなければならない。BGMのテンポに変更はないので、8ビートを意識してプレイしよう。次々に転がってくる「赤いモノ」をリズムにのせてどんどん運べば、立派なビルが建つかもしれない。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

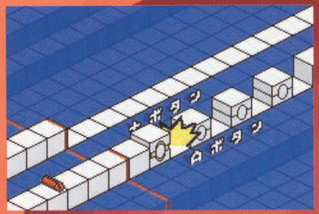
【 ハイレベル 】

グッドなタイミング



❶「赤いモノ」の運搬に成功すると、次の機械までぽんと跳ね上がる。

トホホなタイミング



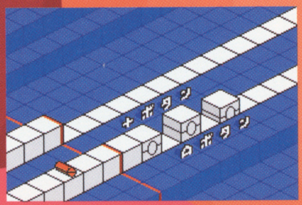
❶機械の操作に手間どると、運搬に失敗して「赤いモノ」は爆発する。





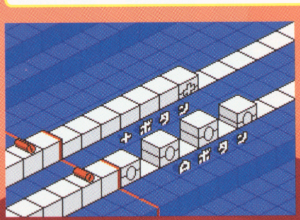
| パーフェクトプレゼント | カカトテクなドラム2 |
|---|---|
| 使用ボタン | |

### 機械の箱が出てくる音に注目



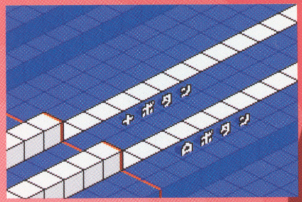

POINT!
8ビートを意識するとプレイしやすいので、「赤いモノ」を運び出す機械の箱でテンポをつかもう。

### 入力のタイミングを事前に把握



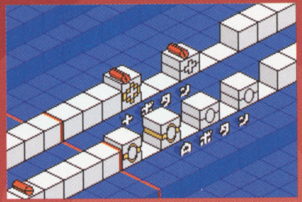

POINT!
機械の箱が出す音は、プレイヤーに求められているボタン入力の位置と同じなので、覚えておこう。

### キーボードの音もヒントに



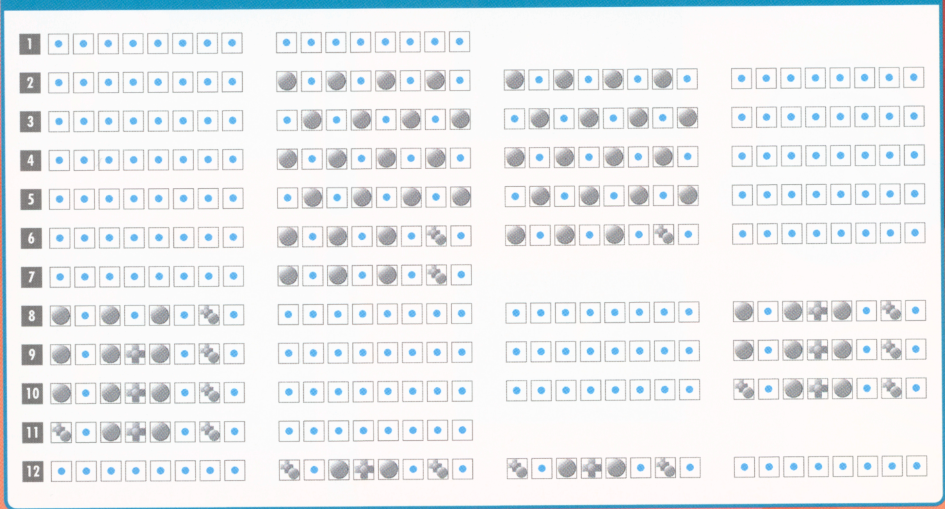

POINT!
メインのキーボードの音もテンポをとりやすい。機械の箱の音とあわせ、テンポキープの参考にしよう。

### 両手でリズミカルに操作しよう




POINT!
フレーズ8～11はボタン入力がややこしい。4拍目に十字ボタンの入力があることを把握しておこう。

### ノリ感UP! とらのまき



# 8 エアーバッター2

| パーフェクトプレゼント | うまマシーン開発秘話 |
|---|---|
| 使用ボタン | A |

ズームをきにするな！ 心でボールを打て！
視覚に頼るな！ 涙もふくな〜！

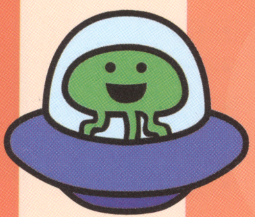
## 視覚よりも聴覚！ BGMに集中してバットをスウィング！

ステージ1の「エアバッター」が、難易度を上げて再登場。冒頭からズームアウトの状態で始まるので、ボールを見て打つことができない。BGMでテンポをとり、4ビートを意識しながらスイングしよう。ステージ後半ではBGMがストップしてしまうので、それまでにはリズムキープをしておきたい。

【やりなおし】

【平凡】

【ハイレベル】



### グッドなタイミング

❶トスアップされたボールをバットの真芯で打つと、爽快な音が響く。

### トホホなタイミング

❶ボールがバットにかすった場合は、ミート失敗で見当違いの方向へとぶ。

### ベースでテンポを知ろう

POINT!

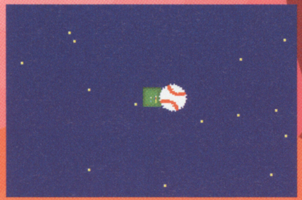
BGMのベースの音でテンポをつかみ、4ビートを意識しながらプレイするとボタンを入力しやすい。

### 植木鉢の音に注目

POINT!

ボールをトスアップする植木鉢は1・3拍目に音を出すので、テンポキープやボタン入力の目安となる。

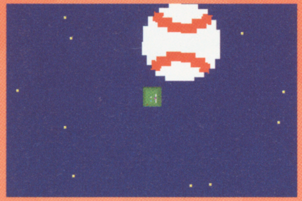
### イレギュラーなボールに注意



POINT!

フレーズ4の2小節目はフレーズ1〜3のパーターンと異なるので、あらかじめ注意しておこう。

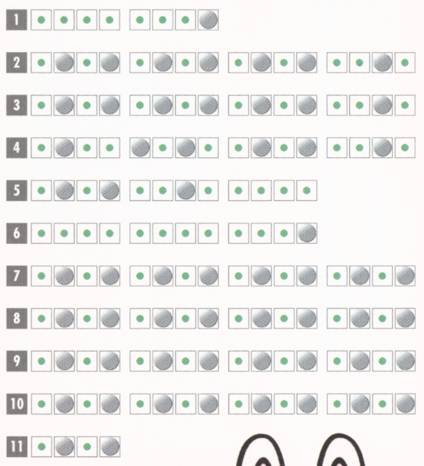
### BGMが消えたあとは……

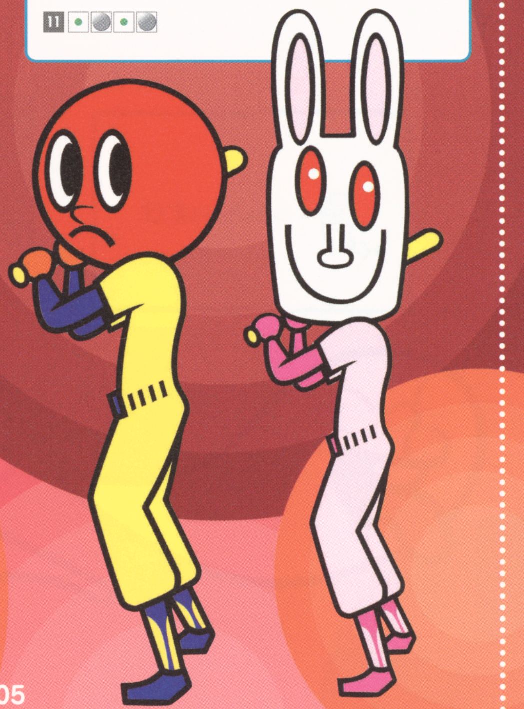


POINT!

フレーズ10の3小節でBGMがオフに。ボタン入力は2・4拍目なので植木鉢の音を頼りに打つとよい。

### ノリ感UP! とらのまき



# 8 しろいおばけ2

パーフェクトプレゼント　ハードなドラム

使用ボタン　A

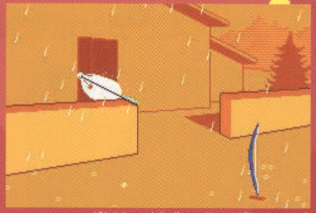
白いヤツがこちらをナメきっている！ ムカムカーッ!! こらしめちゃおう！

## まだ日も明るい うちからおばけが出没! 弓矢で退治しよう

ステージ2の「しろいおばけ」が再登場。テンポの種類が増え、雨風でBGMがかき消されることも多くなったので、難易度は高めになっている。プレイヤーの体内時計の正確さが問われるだろう。

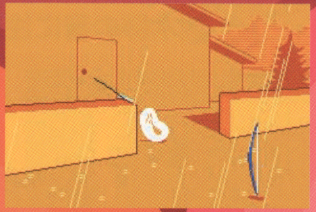
画面に表示される弓を再び手に取り、玄関先でうろつくおばけを、矢で射抜いて退治しよう。

グッドなタイミング



⬆おばけが玄関を横切る際、玄関の中央付近で射抜くと鼻の穴に刺さる。

トホホなタイミング



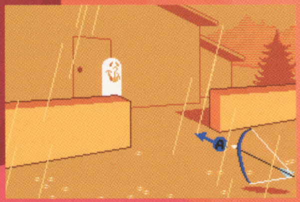
⬆矢を放つのが早かったり遅かったりすると、少しのところでかわされる。

【 やりなおし 】

【 平凡 】

【 ハイレベル 】

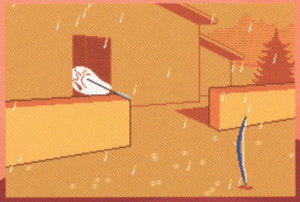
## テンポはおばけの出現間隔で



POINT!

おばけが塀から顔をのぞかせる間隔でテンポをつかみ、シャッフルビートを意識するのがポイント。

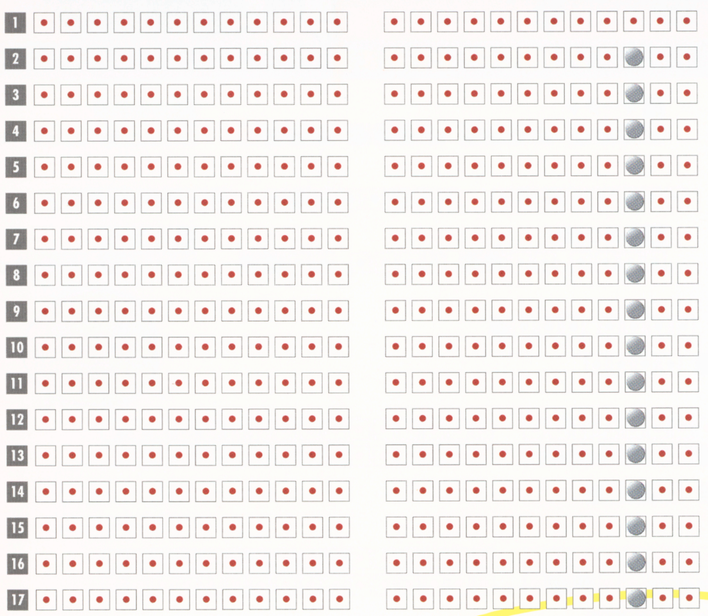
## 7拍目に現れるおばけを射抜く



POINT!

おばけは「ニョッキ」と顔を見せながら10拍目に玄関口を横切る。矢を射抜くタイミングはそのときだ。

## ノリ感UP! とらのまき



# 8 リミックス8

キミの実力を試してみる？
これまでの経験が
モノを言うヨ〜！

【 やりなおし 】

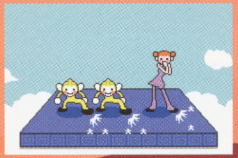
【 平凡 】

【 ハイレベル 】

| | |
|---|---|
| パーフェクトプレゼント | さいごの通達 |
| 使用ボタン | ✚ A B |

## ほどよい難易度が心地よいファイナルステージ

このゲーム最後のリミックスステージは、「リズム脱毛」のパートが約半分を占め、それが攻略のカギとなっている。ボタン入力のポイントが目隠しされるなど、最終ステージだけあって一筋縄ではいかない。メインのキーボードでテンポをとり、4ビートを意識しながらプレイしてステージ攻略をめざそう。



POINT!

テンポはBGMのハイハットシンバルの音を意識して、各ビートを感じよう。登場するキャラクターの動きも参考に。

POINT!

「リズム脱毛」の一部では、プレイヤーが毛を抜くときに目隠しされる。野菜から毛が生えるときの音の間隔を覚えておこう。

## ノリ感UP! とらのまき

1 マーチャ
2 マーチャ
3 カラテ家
4 タップダンズ
5 カラテ家
6 ゐあひ斬り
7 カラテ家
8 バリバリ三人衆
9 カラテ家
10 リズム脱毛
11 カラテ家
12 リズム脱毛
13 カラテ家
14 リズム脱毛
15 スペースダンス
16 リズム脱毛
17 マーチャ
18 リズム脱毛
19 タップダンズ
20 リズム脱毛
21 ショータイム
22 リズム脱毛
23 こっそりラット
24 リズム脱毛
25 カラテ家

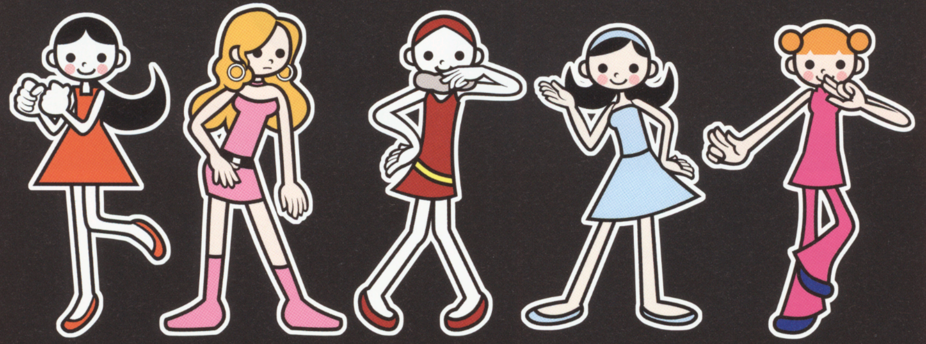
COLUMN

# ウラ リズム資料室

プレイには直接関係ないが、このゲーム関する雑学的な知識を紹介しよう。知っていると、少しだけ得した気分になれるかも……。

## タップダンスの女の子は同一人物

「タップダンズ」で登場する女の子。彼女は、このゲームのタップダンスパートをすべて担当する売れっ子なのだ。悪ぶったりチャイナ風だったりと、いろいろなコスチュームで登場するので探してみよう。

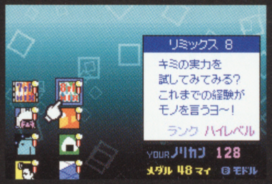


## プレイやんって何者？

「ナイトウォーク」で登場し、リズム資料室でもクイズになっていた彼の正体は、任天堂から発売されたGBA－SPの周辺機器「プレイやん」のマスコットキャラクターなのだ。

## ノリ感の最大値は140！

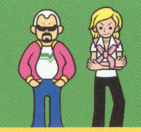
公式資料によると、リズム感を示す「ノリ感」の最大値は、理論上140である。実際は137あたりが限界だと思うが、この記録の壁に挑戦するのもおもしろいかもしれない。




⬅すべてのゲームを1/60秒のズレもなく1回目でクリアすれば、ノリ感140の大台がはじき出されるかも。

CHAPTER 3

# おまけコーナーガイド



Omake Corner

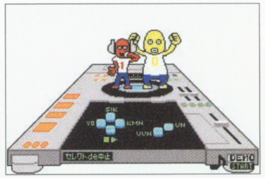
# 本編の息ぬきに おまけコーナー

リミックス1をクリアすると出現するおまけコーナーについて解説する。

## 音を出して遊ぼう リズムおもちゃ

ボタンの入力で音の反応を楽しむ「リズムおもちゃ」は、全部で4種類。メダルの所持数によって遊べるおもちゃは限られているので、すべてを遊ぶためにも「ハイレベル」クリアをめざそう。

●おまけコーナーの一画にある「リズムおもちゃ」で遊ぼう。



●メダルの枚数によって遊べる「リズムおもちゃ」は全4種。

### リズムおもちゃ一覧

#### 【 ネコマシーン 】

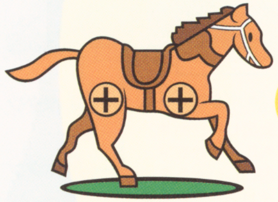
メダル1枚からプレイができる「リズムおもちゃ」。コントローラのAまたはBボタン入力で1フレーズずつBGMが演奏され、十字ボタンを入力すると、上下左右のボタンごとに鳴き声を出す。

●メダル1枚で遊べるので、誰でもプレイできるだろう。

●スタートボタンを押すと、デモ演奏を聞くことができる。

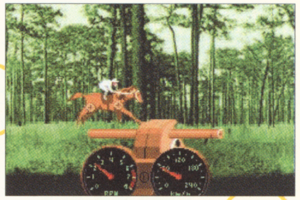
#### 【 うまマシーン 】

メダル7枚からプレイできる「リズムおもちゃ」。画面に表示される足音に合わせ、好きなボタンを押そう。速度メーターの表示以降は、徐々に速くなるBGMのテンポに合わせてボタンを押すという、ミニゲーム的な要素もある。

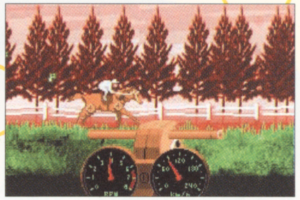


うまマシーン最速に挑戦！

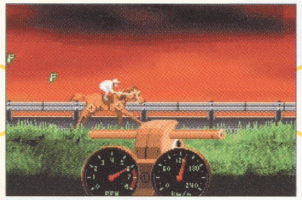
ゲームスタート



竹やぶ

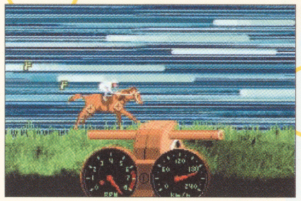


並木道

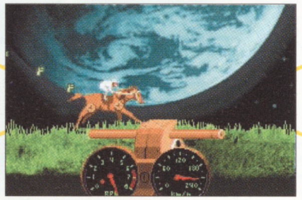


夕方の道路

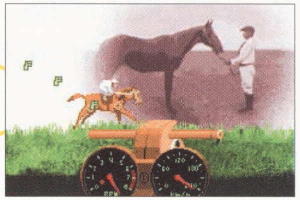
夜の街



ワープ中



宇宙

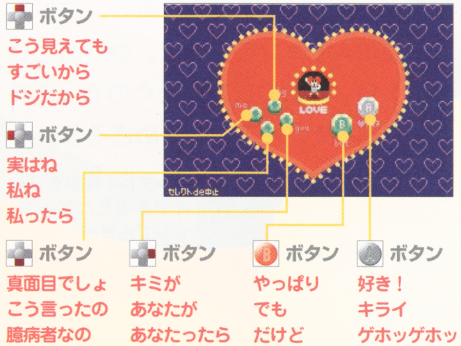


希望

#### 【 告白マシーン 】

メダル15枚からプレイできる「リズムおもちゃ」。コントローラの各ボタンを入力すると、女の子の声で収録されたメッセージがランダムに再生される。

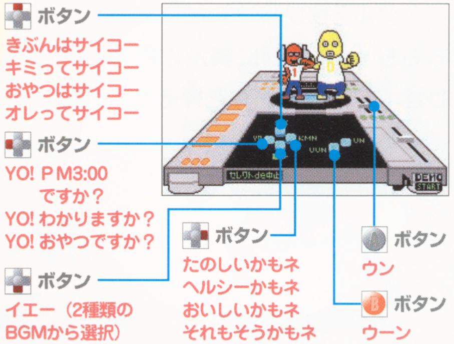
●女の子の告白シーンという設定で作られたおもちゃ。各ボタンに収録された3パータンのメッセージをつなげ合わせてみよう。



## 【 ラップマシーン 】

メダル25枚からプレイできる「リズムおもちゃ」。各ボタンには、ラップメンのセリフとBGMが収録され、スタートボタンを押すとデモ演奏が流れる。

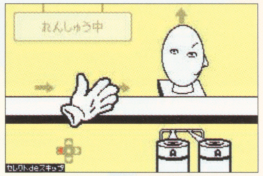
十字ボタンの下を入力すると2種類収録されているBGMのどちらかが流れるので、リズムにノッてラップと合いの手を決めよう。




## 限界に挑戦！ エンドレスゲームズ

徐々にBGMのテンポが速くなる「エンドレスゲームズ」。メダルの所持数に応じ、4種類のミニゲームで遊ぶことが可能。ミスするまでプレイを続けられるので、ハイスコアを狙おう。

おまけコーナーの中で、もっとも中毒性が高いかも……。

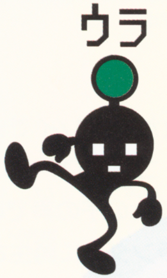


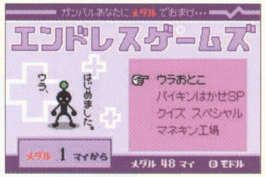
全部のミニゲームをプレイするには、メダルが30枚必要。

### エンドレスゲームズ一覧

## 【 ウラおとこ 】

メダル1枚からプレイできる「エンドレスゲームズ」。操作は簡単で、コントローラのAボタンを押すと、ウラおとこがメトロノームの針をまたぐので、これを繰り返してハイスコアをめざそう。




メダル1枚からプレイできるミニゲーム。シンプルだが、ハマると永遠にプレイすることになるかも……。

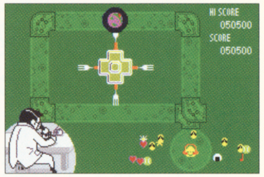
ウラおとこを操作して、メトロノームをひたすらまたぎ続けよう。ハイスコアの更新は、まさに自分との戦い。



## 【 バイキンはかせSP 】

リズムゲームのステージ2「バイキンはかせ」のエンドレスバージョンで、メダル10枚から遊ぶことができる。フォークで一度刺しただけでは退治できない、強力なバイキンも2種類登場する。

"SP"とつくだけあって通常よりも難易度は高めだ。



耐久力のある黒いバイキンや赤いバイキンには注意しよう。

## 【 クイズスペシャル 】

ステージ4の「クイズ」が「エンドレスゲームズ」に登場。メダル20枚から挑戦できる。スペシャル番組のせいか、司会者の気合の入れようもすごく、出題の際にボタンを叩く姿はまさに別人だ。

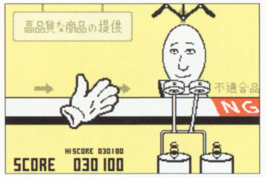
スペシャルの「クイズ」は、回答時間が短めなので注意。

血相を変えてボタンを叩く司会者。額に角が見えるが……。

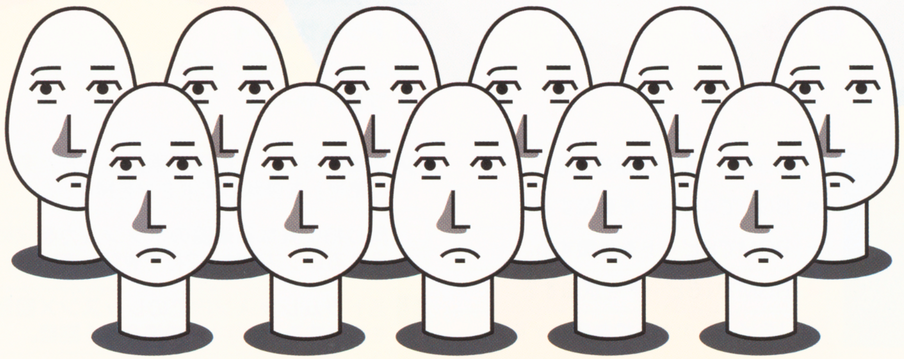
## 【 マネキン工場 】

メダル30枚から挑戦できる「エンドレスゲームズ」。ベルトコンベアに乗って流れてくるマネキンの顔を正面に向け、目玉を入れる。本番前に練習できるので、コツをつかんでからプレイするとよい。

必要なメダル数はゲーム中で最大。がんばって集めよう。



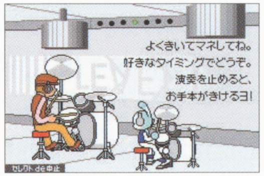

最初はテンポの上下を繰り返し、次第に速くなっていく。



## ハイテクニックを身につけよう ドラムレッスン

ドラムサムライを先生に迎え、「ドラムレッスン」がスタート。授業は「ベーシック1」から「ハイテク2」まで19種類あって、学び応え十分。リズムゲームで鍛えた「ノリ感」をさらに磨こう。

❶「ドラムレッスン」は、48枚すべてのメダルを必要とする。

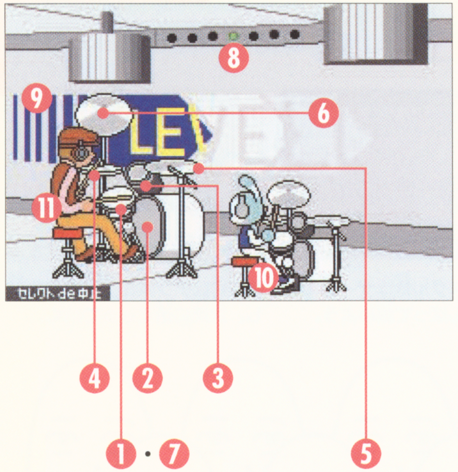



❶レッスン中は、ドラムサムライ先生のお手本をよく聞こう。

## ドラムレッスンの見方

P.117～123に掲載したレッスンの記号は、それぞれ先生のお手本1回分。下記の凡例を参照しよう。レッスンのコツは、BGMでビートを意識してドラミングすること。先生のお手本どおりに4回叩けたら、そのレッスンは終了となる。

### 画面の見方と楽器の略号




1. スネアドラム ── タ ／ Ⓐ or ✚
2. バスドラム ── ド ／ Ⓑ or ✚
3. タム ── トン ／ ✚
4. ハイハットシンバル ── チ ／ ✚ (レッスンによる)
5. クラッシュシンバル ── シン ／ R
6. エフェクトシンバル ── シャ ／ L
7. ロール ── タラ ／ ✚ (レッスンによる)
8. タイミングランプ
   はしり気味だと左、もたり気味だと右よりに点灯する。
9. レベルゲージ
   先生のお手本どおりに叩けると、ゲージが増えていく。
10. ドラムサムライ
    ドラムレッスンの先生。お手本を見せてくれる。
11. プレイヤー

### ドラムレッスンの記号説明

| | |
|---|---|
| □ | BGMの1拍分を意味する。 |
| ● | BGMで4ビートを意識する。 |
| ● | BGMで8ビートを意識する。 |
| ● | BGMで16ビートを意識する。 |
| ■ | 16ビートのウラ拍を意味する。 |
| タ | 楽器の略号。上記の「画面の見方と楽器の略号」を参照してボタンを押そう。 |
| □□ | 同じ拍に異なる楽器のボタン入力を求められるレッスンは、2行で表記している。 |
| 1 | 各ドラムレッスン内でのレッスンX回目を意味する。数字が1の場合は1回目。 |



### ベーシック1 BASIC 1

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | タ | ● | タ | ● | タ | タ | タ | ● | | | | | | | | |
| 2 | タ | ● | ● | ● | タ | ● | ● | ● | タ | ● | タ | タ | タ | ● | ● | ● |
| 3 | タ | ● | タ | ● | タ | ● | ● | ● | タ | ● | タ | タ | タ | ● | ● | ● |
| 4 | タ | ● | タ | ● | タ | ● | ● | ● | タ | ● | タ | タ | タ | ● | タ | ● |
| 5 | タ | タ | タ | ● | タ | ● | ● | ● | タ | ● | タ | タ | タ | ● | タ | ● |

### ベーシック2 BASIC 2

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ド | ド | ド | ド | | | | | | | | | | | | |
| 2 | ド | ド | ド | タ | | | | | | | | | | | | |
| 3 | ド | タ | ド | タ | | | | | | | | | | | | |
| 4 | ド | ● | タ | ● | ド | ド | タ | ● | | | | | | | | |
| 5 | ド | ● | ● | ● | タ | ● | ● | ● | ド | ド | ド | ● | タ | ● | ● | ● |
| 6 | ド | ● | ド | ● | タ | ● | ● | ● | ド | ド | ド | ● | タ | ● | ● | ● |

### ショート1 SHORT 1

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ド | タ | ド | タ | | | | | | | | | | | | |
| 2 | ド | ● | タ | ● | ド | ド | タ | ● | | | | | | | | |
| 3 | ド | ● | タ | タ | ド | ド | タ | ● | | | | | | | | |
| 4 | ド | ● | タ | タ | ド | ド | タ | タ | | | | | | | | |
| 5 | ド | ド | タ | タ | ド | ド | タ | タ | | | | | | | | |
| 6 | ド | ● | ド | ● | タ | ● | タ | ● | ド | ● | ド | ● | タ | タ | タ | ● |

### ショート2 SHORT 2

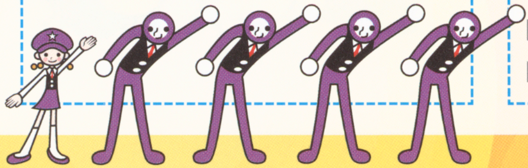
| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ド | ド | ド | ド | | | | | | | | | | | | |
| 2 | ド | タ | ド | タ | ド | タ | ド | タ | | | | | | | | |
| 3 | ド | ● | タ | ● | ド | ● | タ | ● | ド | ● | タ | ド | ● | ● | タ | ● |
| 4 | ド | ● | タ | ● | ド | ● | タ | ● | ド | ● | タ | ド | ● | ド | タ | ● |
| 5 | ド | ● | タ | ● | ド | ド | タ | ● | ド | ● | タ | ド | ● | ド | タ | ● |

### ショート3 SHORT 3

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ド | ● | タ | ド | ド | ● | タ | ● |
| 2 | ド | ● | タ | ド | ド | トン | タ | ● |
| 3 | ド | ● | タ | ド | ド | タラ | タ | ● |
| 4 | ド | ● | タ | ド | ド | タラ | タ | トン |

### ショート4 SHORT 4

| | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ド | ● | タ | ● | ド | ド | タ | ● | | | | | | | | |
| 2 | ド | ● | ● | ド | タ | ● | ● | ● | ド | ● | ド | ● | タ | ● | ● | ● |
| 3 | ド | ● | チ | ド | タ | ● | ● | ● | ド | ● | ド | ● | タ | ● | ● | ● |
| 4 | ド | ● | チ | ド | タ | ● | ● | ● | ド | タ | ド | ● | タ | ● | ● | ● |
| 5 | ド | ● | チ | ド | タ | ● | ● | ● | ド | タ | ド | ● | タ | ● | トン | ● |
| 6 | ド | ● | チ | ド | タ | ● | タ | ● | ド | タ | ド | ● | タ | ● | トン | ● |



## ショート5 SHORT 5

1 ド ・ タ ・ ・ ド タ ・

2 シン ・ タ ・ ・ ・ タ ・
ド ・ ・ ・ ・ ド ・ ・

3 シン ・ タ ・ タ ・ タ ・
ド ・ ・ ・ ・ ド ・ ・

4 シン ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ トン ・ ・ タ ・ ・ ・
ド ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ド ・ ・ ・ ・ ・

5 シン ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ トン ・ ・ タ ・ タ ・
ド ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ド ・ ・ ・ ・ ・

6 シン ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ トン ・ ・ タ ・ タ タ
ド ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ド ・ ・ ・ ・ ・

## ショート6 SHORT 6

1 ド ド ド ド

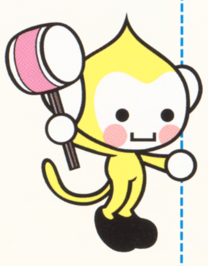
2 ・ ・ ・ タ
ド ド ド ド

3 ・ タ ・ タ
ド ド ド ド

4 ・ ・ タ ・ ・ チ タ ・
ド ・ ド ・ ド ・ ド ・

5 ・ チ タ ・ ・ チ タ ・
ド ・ ド ・ ド ・ ド ・

6 ・ チ タ チ ・ チ タ チ
ド ・ ド ・ ド ・ ド ・



## ショート7 SHORT 7

1 ド ・ タ ・ ・ ド タ ・

2 シン ・ タ ・ ・ ・ タ ・
ド ・ ・ ・ ・ ド ・ ・

3 シン ・ タ ・ タ ・ タ ・
ド ・ ・ ・ ・ ド ・ ・

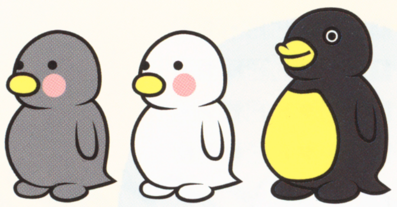
4 シン ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・
ド ・ ・ ド ・ ・ ・ ・ ・ ・ ド ・ ・ ・ ・ ・

5 シン ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・
ド ・ ・ ド ・ ド ・ ・ ・ ・ ド ・ ・ ・ ・ ・

6 シン ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・
ド ・ ・ ド ・ ド ・ ド ・ ・ ド ・ ・ ・ ・ ・

7 シン ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・
ド ・ ・ ド ・ ド ・ ド ・ ド ド ・ ・ ・ ・ ・

8 シン ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・
ド ・ ・ ド ・ ド ・ ド ・ ド ド ・ タ ・ ・ ・





## ショート8 SHORT 8

1 ド ・ タ ・ ド ド タ ・

2 ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・
ド ・ ・ ・ ド ド タ ・

3 ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・
ド ド ・ ・ ド ド タ ・

4 ・ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・
ド ・ ド ド ・ ・ ・ ・ ド ・ ド ・ タ ・ ・ ・

5 ・ ・ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・
ド ・ ド ド ド ・ ・ ・ ・ ド ・ ド ・ タ ・ ・ ・

6 ・ ・ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・
ド ・ ド ド ド ・ ド ・ ・ ド ・ ド ・ タ ・ ・ ・

## ショート9 SHORT 9

1 ド ド ド ド

2 ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド

3 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・
ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド

4 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ タ ・ タ ・
ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド

5 ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ タ ・ ・ タ ・ タ ・
ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド

6 ・ ・ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ タ ・ タ ・
ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド

7 ・ ・ タ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・ ・ タ ・ タ ・
ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド ド ・ ・ ド

## ロング1 LONG 1

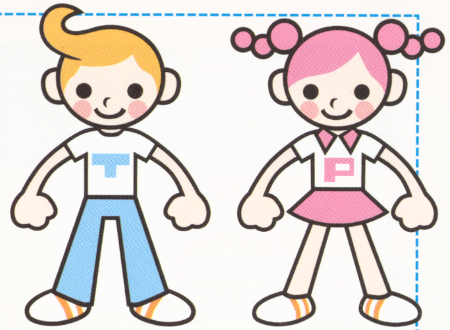
1 ド ・ タ ・ ド ド タ ・ | ド ・ タ ・ ド ド タ ・

2 シン ・ タ ・ ・ ・ タ ・ | ・ ・ タ ・ ・ ・ タ ・
ド ・ ・ ・ ド ド ・ ・ | ド ・ ・ ・ ド ド ・ ・

3 シン ・ タ ・ ・ ・ タ ・ | ・ ・ タ ・ タ ・ タ ・
ド ・ ・ ・ ド ド ・ ・ | ド ・ ・ ・ ・ ド ・ ・

4 シン ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ | ・ ・ ・ ・ タ ・ ・ ・ タ タ ・ ・ タ ・ ・ ・
ド ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ド ・ ド ・ ・ ・ ・ ・ | ド ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ド ・ ・ ・ ・ ・

## ロング2
LONG 2



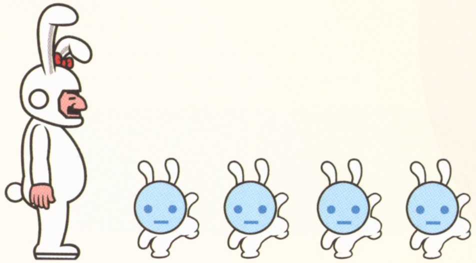
1
ド ● タ ● ● ド タ ●　ド ● タ ● ● ド タ ●

2
シン ● タ ● ● ● タ ●　● ● タ ● ● ● タ タ
ド ● ● ● ● ド ● ●　ド ● ● ● ● ド ● ●

3
シン ● ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● タ ● ● ●　● ● ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● タ ● タ ●
ド ● ● ● ● ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● ●　ド ● ● ● ● ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● ●

4
シン ● ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● タ ● ● ●　● ● ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● タ ● タ ●
ド ● ● ● ● ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● ●　ド ● ● ● ● ● ● ド ● ● ド ド ● ● ● ●

## ロング3
LONG 3



1
ド ド ド ド　ド ド ド ド

2
● タ ● タ　● タ ● タ
ド ド ド ド　ド ド ド ド

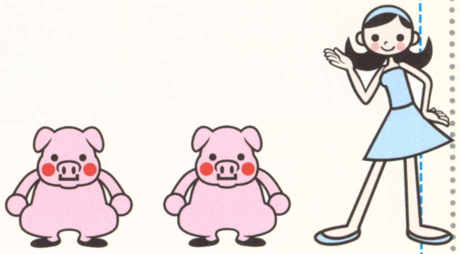
3
シン タ ● タ　● タ ● タ
ド ド ド ド　ド ド ド ド

4
シン ● タ ● ● ● タ ●　● ● タ ● ● タ ● タ
ド ● ド ● ド ● ド ●　ド ● ド ● ド ● ド ●

5
シン ● ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● タ ● ● ●　● ● ● ● タ ● ● タ ● ● タ ● ● ● タ ●
ド ● ● ● ド ● ● ● ド ● ● ● ド ● ● ●　ド ● ● ● ド ● ● ● ド ● ● ● ド ● ● ●

6
シン ● ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● タ ● ● ●　● タ ● ● タ ● ● タ ● ● タ ● ● ● タ ●
ド ● ● ● ド ● ● ● ド ● ● ● ド ● ● ●　ド ● ● ● ド ● ● ● ド ● ● ● ド ● ● ●

## ロング4
LONG 4



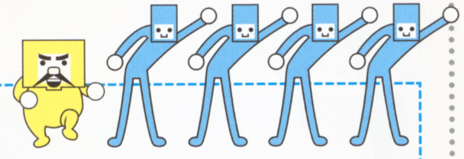
1
ド ● タ ド ド ● タ ●　ド ● タ ド ド ● タ ●

2
シン ● タ ● ● ● タ ●　● ● タ ● ● ● タ タ
ド ● ● ド ド ● ● ●　ド ● ● ド ド ● ● ●

3
シン ● ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● タ ● ● ●　● ● ● ● タ ● ● タ ● ● ● ● タ ● タ ●
ド ● ● ● ● ● ド ● ド ● ● ● ● ● ● ●　ド ● ● ● ● ● ド ● ド ● ● ● ● ● ● ●

4
シン ● ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● タ ● ● ●　● ● ● ● タ ● ● タ ● ● ● ● タ ● タ タ
ド ● ● ● ● ● ド ● ド ● ● ● ● ● ● ●　ド ● ● ● ● ● ド ● ド ● ● ● ● ● ● ●

5
シン ● ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● タ シン ● ●　● ● ● ● タ ● ● タ ● ● ● ● タ ● タ タ
ド ● ● ● ● ● ド ● ド ● ● ● ● ド ● ●　ド ● ● ● ● ● ド ● ド ● ● ● ● ● ● ●



## ロング5
LONG 5

1
● ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● タ ● ● ●　● ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● タ ● ● ●
ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ●　ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ●

2
シン ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● タ ● ● ●　● ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● タ ● タ ●
ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ●　ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ●

3
シン ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● タ ● ● ●　● ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● トン ● タ ●
ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ●　ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ●

4
シン ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● タ ● ● ●　● ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● トン ● タ タ
ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ●　ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ●

## ロング6
LONG 6

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 上 | シン ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● タ ● ● ● | ● ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● トン ● タ タ |
| | 下 | ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ● | ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ● |
| 2 | 上 | シン ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● タ ● ● ● | ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● トン ● タ タ |
| | 下 | ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ● | ド ● ● ド ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● ● ● |
| 3 | 上 | シン ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● タ ● ● ● | シン ● ● シン ● ● シン ● ● シン ● ● トン ● タ タ |
| | 下 | ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ● | ド ● ● ド ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● ● ● |
| 4 | 上 | シン ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● タ ● ● ● | シン ● トン シン ● トン シン ● トン シン ● ● トン ● タ タ |
| | 下 | ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ● | ド ● ● ド ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● ● ● |
| 5 | 上 | シン ● ● ● タ ● ● タ ● タ ● ● タ ● ● ● | シン ● タラ シン ● タラ シン ● タラ シン ● ● トン ● タ タ |
| | 下 | ド ● ド ● ● ● ド ● ド ● ド ● ● ● ● ● | ド ● ● ド ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● ● ● |

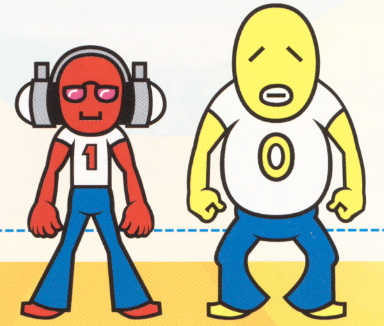
## ハイテク1
HIGH-TECH 1

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 上 | シン ● ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● タ ● ● ● | ● ● ● ● タ ● ● ● タ ● タ ● タ タ トン ● |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● | ド ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● ● ● ● ● ● |
| 2 | 上 | シン ● チ ● タ ● ● ● ● ● チ ● タ ● ● ● | ● ● チ ● タ ● ● ● タ ● タ ● タ タ トン ● |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● | ド ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● ● ● ● ● ● |
| 3 | 上 | シン ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ ● チ ● | ● ● チ ● タ ● ● ● タ ● タ ● タ タ トン ● |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● | ド ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● ● ● ● ● ● |
| 4 | 上 | シン ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ ● チ ● | ● ● チ ● タ ● ● タ タ ● タ ● タ タ トン ● |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● | ド ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● ● ● ● ● ● |



## ハイテク2
HIGH-TECH 2

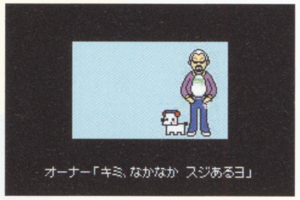
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | 上 | シン ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ ● チ ● | ● ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ ● チ ● |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ● ● ● |
| 2 | 上 | シン ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ シン ● ● | タ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● タ タ |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ド ● ● | ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ド ● ● ● |
| 3 | 上 | シン ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ シン ● ● | タ タ ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● ● ● タ タ |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ド ● ● | ● ● ● ド ● ● ● ● ● ● ● ● ド ● ● ● |
| 4 | 上 | シン ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ シン ● ● | タ タ ● ● ● タ ● ● ● ● ● ● ● ● ● タ タ |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ド ● ● | ● ● ● ド ド ● ● ● ● ● ● ● ● ド ● ● ● |
| 5 | 上 | シン ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ シン ● ● | タ タ ● ● ● タ タ ● ● ● ● ● ● ● ● タ タ |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ド ● ● | ● ● ● ド ド ● ● ド ● ● ● ● ● ド ● ● ● |
| 6 | 上 | シン ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ シン ● ● | タ タ ● ● ● タ タ ● ● ● ● ● ● ● ● タ タ |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ド ● ● | ● ● ● ド ド ● ● ド ド ● ● ● ● ド ● ● ● |
| 7 | 上 | シン ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ シン ● ● | タ タ ● ● ● タ タ ● シャ ● ● ● ● ● ● タ タ |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ド ● ● | ● ● ● ド ド ● ● ド ド ● ● ● ● ド ● ● ● |
| 8 | 上 | シン ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ シン ● ● | タ タ ● ● ● タ タ ● シャ ● タ ● ● ● ● タ タ |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ド ● ● | ● ● ● ド ド ● ● ド ド ● ● ● ● ド ● ● ● |
| 9 | 上 | シン ● チ ● タ ● チ ● ● ● チ ● タ シン ● ● | タ タ ● ● ● タ タ ● シャ ● タ ● トン ● ● タ タ |
| | 下 | ド ● ● ド ● ● ● ● ド ● ● ド ● ド ● ● | ● ● ● ド ド ● ● ド ド ● ● ● ● ド ● ● ● |



## 鍛えたノリ感を披露！ ライブ

「リミックス8」をクリアすると、「おまけコーナー」に「ライブ」が追加され、バンドメンバーが演奏する曲に合わせてドラミングができる。観客のノリでライブ全体を3段階で評価されるので、持てる力を100%発揮しよう。

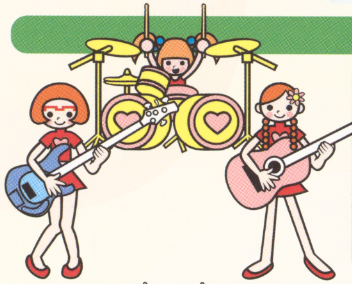
⬆観客のノリがイマイチだと、掃除のおばちゃんに励まされる。

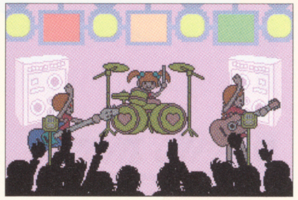


⬆そこそこ盛り上がると、ライブハウスのオーナーが声をかけてくれる。

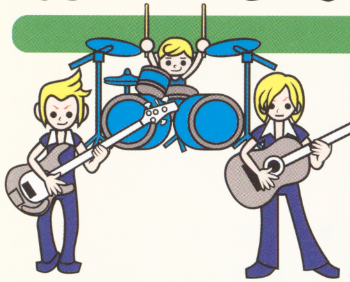
⬆観客がノリノリだと、どこかで見たプロデューサーから声がかかる。

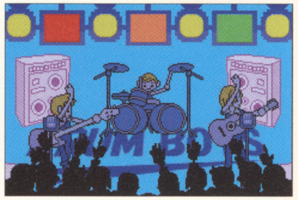
### Drum Girls LIVE !



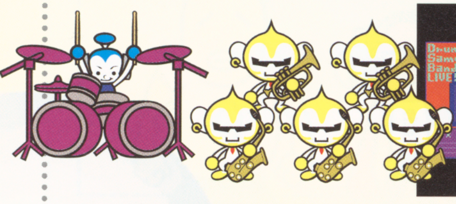


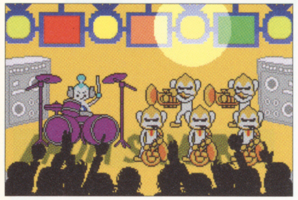
### Drum Boys LIVE !





### Drum Samurai's Band LIVE !







## リズム天国 スタッフ

「リミックス6」をクリアすると「おまけコーナー」に「スタッフ」が追加される。ここでは、「リミックス6」をクリアしたときに流れたスタッフロールを、好きなときに見ることができる。

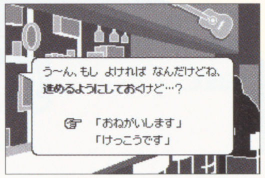
⬆エイリアンのようなシルエットのアイコンがスタッフだ。

⬆マーチャ隊員など、ここでしか見られないイラストが魅力。

## 困ったときは訪ねよう 喫茶カウンセル

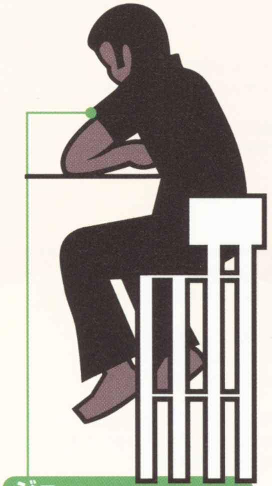
ここでは、マスターとの会話を楽しめるだけでなく、苦戦中のステージを先へ進めてくれたり、パーフェクトキャンペーンの実施場所を教えてくれたりなど、プレイヤーを全力で支えてくれる。

⬆「リミックス1」を終えると、「おまけコーナー」に出現する。



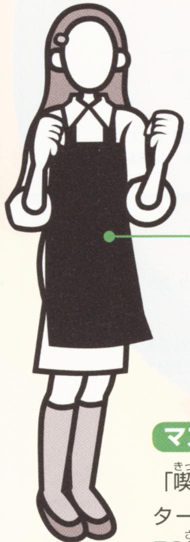
⬆「しろいおばけ」から「スーパータップ」まで助けてくれる。

### 【 登場人物 】



**ジョー**

「喫茶カウンセル」の常連で、たまにコーヒーをごちそうしてくれたりする。



**女性店員**

プレイヤーがステージで苦戦していると、助けてくれる女性の店員。

**アフロ**

盛り上げ担当。マスターが興奮して声を上げたときに姿を現す、アフロヘアーの男性。

**マスター（サウンドドッグ）**

「喫茶カウンセル」のマスターで、人間の年齢だと52歳ぐらいの犬である。

# マスターとの会話一覧

プレイ中ひと息つきたいときにぴったりの「喫茶カウンセル」。なにかとお世話になった人も多いかも……。ここでは、マスターとの会話をすべて収録した。未確認のものがあるかどうか、チェックするのもおもしろいかもしれない。

---

いらっしゃいませ。
こちらに来たのははじめてですね？

ここはいわゆるキッサ店です。
ゲームがうまくできないときや
つかれたときにでもおいで下さい。

わたしにできることがあれば、
ちからになりますよ。

いまちょっとしこみ中なので
またあとできてくださいね。

ではまた。

それはそうと、ゲームで
「ハイレベル」っていう成績を
とったことありますか？

ゲームの成績は「やりなおし」「平凡」
「ハイレベル」の3つが、あるんですヨ。

で、「ハイレベル」をとると
メダルがもらえるんです。

メダルを集めるといろいろな
おまけが遊べるようになるので
がんばって集めてくださいネ。

ご存知でしたらつまらない話でしたネ。
すみませんでした。ではまた。

それはそうと、この世界でよく聞く
「ウラ」ってどういうものか
知ってますか？

ま、私もそれほど詳しくはないので
アレなんですけどネ。

たとえば、音楽にあわせて
自然に手をたたくとしますね。

その手びょうしと手びょうしの
ちょうどまん中のタイミングが
「ウラ」なんだそうです。

まぁ、そういうモンらしいです。
テキトーでごめんなさいネ。
ではまた。

---

それはそうと、
なんだか今すごくねむいのです…

きのうおそくまで遊んでたからなぁ…

あ、いや、こっちの話です。
ひとりごとですので…　すみませんね。

こんどドライブでも行きませんか？
ま、よかったらですけどネ。
ではまた。

それはそうと、悲しいときって
どうしてますか？
私はもっぱら音楽をききますねぇ。

けっこう古いレコードなんかを出してきて当時を思い出したりすると、ホッとするんです。

音楽ってフシギですよね〜。
どうしてあんなにも心を
ゆさぶるんでしょうね。

まぁ、私には詳しい理屈なんて
わからないですけどネ。ははは。

それはそうと、
コーヒー入りましたヨ。

え？たのんでないって？あぁ、これは
おとなりからなんですが…

ま、まぁ無口な方ですが
なかよくしたいんじゃないですか？

私は、コーヒーを入れるだけしか
できませんが…　ははは…

---

それはそうと、リズムで
会話ができるって　知ってました？

リズムパターンに言葉や意味を対応
させて、会話をするんだそうです。

タイコの大きな音でリズムをきざんで
はなれた人とコミュニケーションを
とるらしいんですヨ。

このまえいらっしゃったお客さんが
教えてくれたんですけれど、ちょっと
面白そうじゃないですか？

でももし、ドラムで選挙演説とか
ボンゴで夫婦ゲンカとかあったら
やかましそうですネ。ははは。

それはそうと、
実は私犬なんですヨ。

かれこれ9才でもうけっこう
いいトシなんです。

いやはや、このトシになると
時がたつのがはやいですねぇ。

お客さんは人間ですよね？
まぁ、私は犬ですがこれからも
なかよくしてくださいネ〜。

それはそうと、おまけコーナーのドラム
レッスンってやったことあります？

私は週に1回だけレッスンを
うけてるんですが、なかなか
上達しませんねぇ。

先生がこういうのはすききらいが
あるから、ムリしてしないでネって
言ってましたけど、

レッスンをやりだすとこれが
なかなかやめられないんですよね〜。

ま、楽器はすぐにはうまくならないでしょうし、じっくりとつきあってみましょうかね…





最近、
「リズム感測定」してます？

私もときどきやるんですけど
65点くらいが限界なんですよねぇ…

なかなかどうして2つめのテストが
うまくできないんですヨ。

空白をカウントするってのは
ムズいもんですね〜。

ま、ぼちぼちやっていきましょうネ。
ではまた。

それはそうと、リズム感って人間にとってどういうものなんでしょうねぇ。

ま、私なんかはあんまり
いしきすることもないんですがね。

でも、リズム感がよくなるときっと
ちょっとハッピーになるんでしょうね。

私もゲームしてみようかな…

そういえば、●●●で
行きづまってませんか？

うーん、もしよければなんだけどね、
進めるようにしておくけど…？

→おねがいします
まかせとき！
次のゲームどんなのでしょうね。
うまくできるといいね〜。
ではまた。

→けっこうです
そうですか。
じぶんのチカラで
がんばるんですね。
エライ!!

ではがんばってくださいね〜。

---

うーむ…●●●に
てこずってるんですねぇ。

なんどかやるうちにコツが
つかめると思いますよ。

それと同時に音楽にノるのが
楽しくなるとも思うんです。

あまりムキにならずに
楽しんでくださいね…

そうそう、
もうすぐ●●●で、

パーフェクトキャンペーンを
するそうですよ。

がんばってパーフェクト、
とってくださいネ！

ウワサをきいたんですけど、
●●●ばかり
してるみたいですね。

パーフェクトキャンペーンにそなえて
れんしゅうですか？

→そうなんです
グッドラック！
（感動したー！）
（ファイトー！）
（イケイケー！）
（がんばれー！）

大きい声をだしてすみません。
なんだかうれしかったものですから…
パーフェクトがんばってくださいね。
ではまた。

→ちがいますヨ
そうですか。
ウワサ話なんてしてしまい
しつれいしました。

ゲーム楽しんでくださいね。
ではまた。

---

そうそう、●●●で
パーフェクトだしたんだって!?

すごいじゃなーい!!
（おめでとー!!）
（やるじゃなーい!!）
（グッドジョブ!!）
（アンビリーバボー!!）

これからもがんばってね。
おうえんしてるからね〜！

お、きたきた！
待ってたヨ〜!!

とうとう、
パーフェクトキャンペーンを
コンプリートしたんだって!?

めちゃすごーい!!

もう、そこまでやりこんだら
リズム感かなり良くなって
いるでしょうネ！

なんだか私も、すっごく
うれしくってウルウルです…

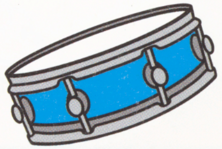
そうそう、
お祝いにささやかではありますが、
スタジオの曲をふやしておきました。

いやいや、しかしなんとまぁ
コンプリートですか。
やりますな〜。

おつかれでしょう？
少し休んでくださいネ。
ではまた。

●監修 ―――― 任天堂株式会社
●企画・編集 ―――― 堀内建志（ブレインナビ）
福田純子
高山邦雄（小学館）
●カバー・本文デザイン ―― 戸部明美（at）
●編集協力 ―――― 堀内啓史
新田瑞穂

© 2006 Nintendo/J.P.ROOM
Licensed by NINTENDO
GAME BOY・GAME BOY ADVANCE・GBA・ADVANCE・アドバンスは任天堂の登録商標です。



ワンダーライフスペシャル
【 任天堂公式ガイドブック 】

# リズム天国（てんごく）™

2006年11月1日　初版第一刷発行

●発行人 ―――― 黒川和彦
●印刷所 ―――― 大日本印刷株式会社
Printed in Japan
●製本所 ―――― 株式会社若林製本工場
●発行所 ―――― 株式会社小学館
〒101-8001
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
電話　編集03-3230-5409
販売03-5281-3555

●ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせにはお答えできません。

●造本には十分注意しておりますが、万一、落丁・乱丁などの不良品がありましたら、制作局（☎0120-336-340）あてにお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします（電話受付は土・日・祝日を除く9:30～17:30となります）。
●Ⓡ＜日本複写権センター委託出版物＞本書の全部または一部を無断で複写（コピー）することは、著作権法上の例外を除いて禁じられています。本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター（☎03-3401-2382）までご連絡ください。

© SHOGAKUKAN 2006
ISBN4-09-106322-5